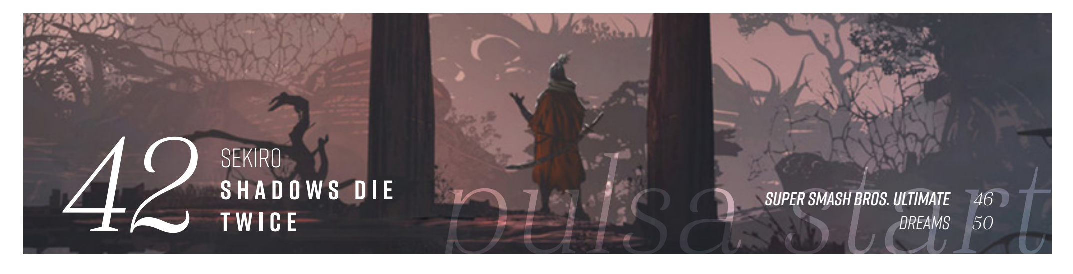
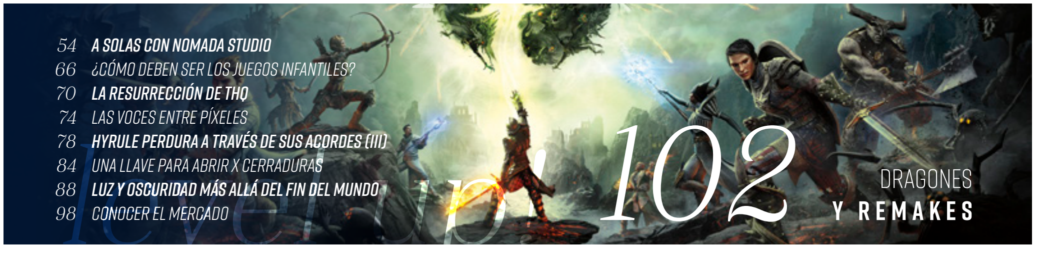

RED DEAD REDEMPTION 2 · POKÉMON LET'S GO! · SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE · GRANDIA · SUPER SMASH BROS.
GTM®
DICIEMBRE 2018 - # 036
G R I S
PÍXELES CON ALMA
DE ACUARELA
MEJOR REVISTA
2017
PREMIOS DEVUEGO





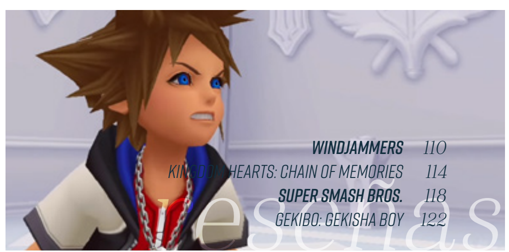
opinión



pulsa start

level up



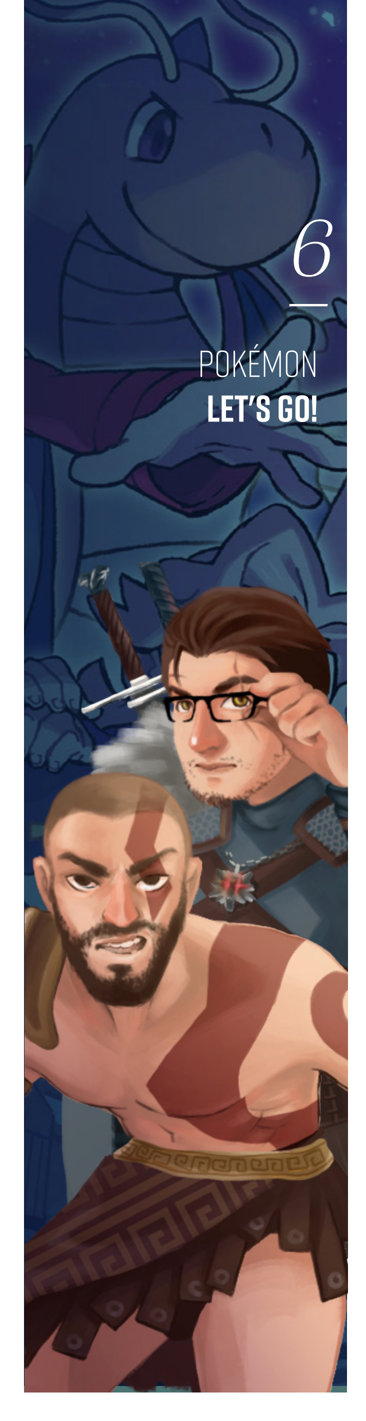


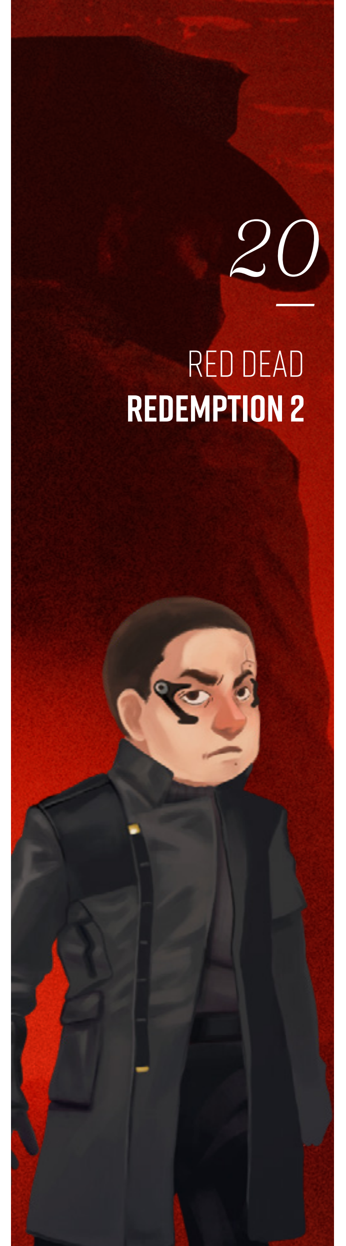
reseñas

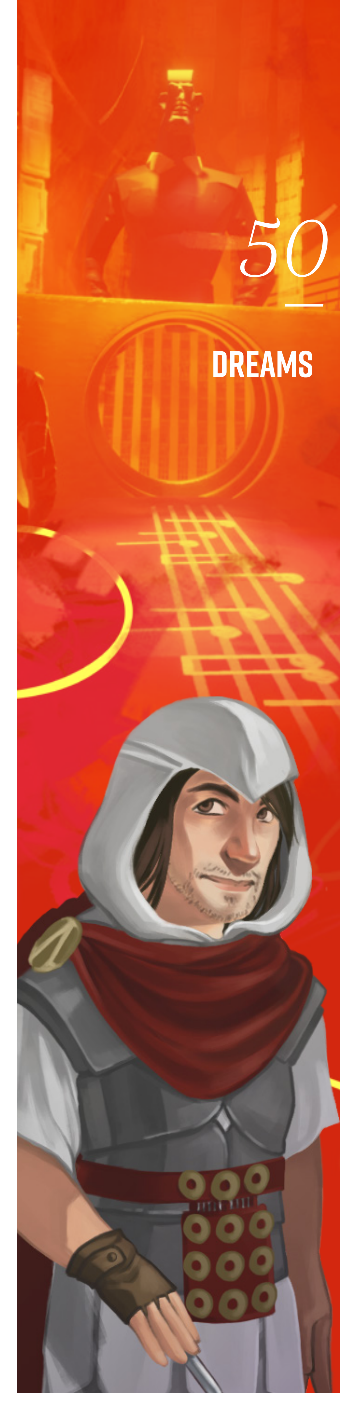


zona indie









J. PRAT & J. TEJERINA

@JuanpePrat_ & @jtvillamuera

MAESTROS POKÉMON

...

Los dos maestros Pokémon de la redacción se juntan en este número para brindarnos dos perspectivas opuestas de la última entrega de la fraquicia.

—

ALEJANDRO CASTILLO

@acastillo117

RESPONSABLE A FONDO

...

Es la auténtica salud dentro del equipo, al que cariñosamente llamamos «Jamio». Su pasión por el análisis de videojuegos solo se ve rivalizada por su amor por el mundo del camión. Es un veterano y un auténtico líder dentro del equipo.

—

Puedes leerle también en:

Meristation

BORJA RUETE

@borjaruete

REDACTOR JEFE

...

Nuestro paladín de la ortografía y férreo miembro del Credo de la Gramática. Borja es periodista, habla japonés y practica la brujería. En la redacción, se le conoce como «el pelaso».

—

Puedes leerle también en:

Meristation



JUAN CARLOS SALOZ

@Juancasaloz

REDACTOR

...

A pesar de ser «el chico nuevo», Juan Carlos aporta un gran componente periodístico a nuestras páginas, es un periodista todoterreno ¡y jamás falla una fecha de entrega!

—

Puedes leerle también en:

Playground



R. MÉNDEZ & M. GARCÍA

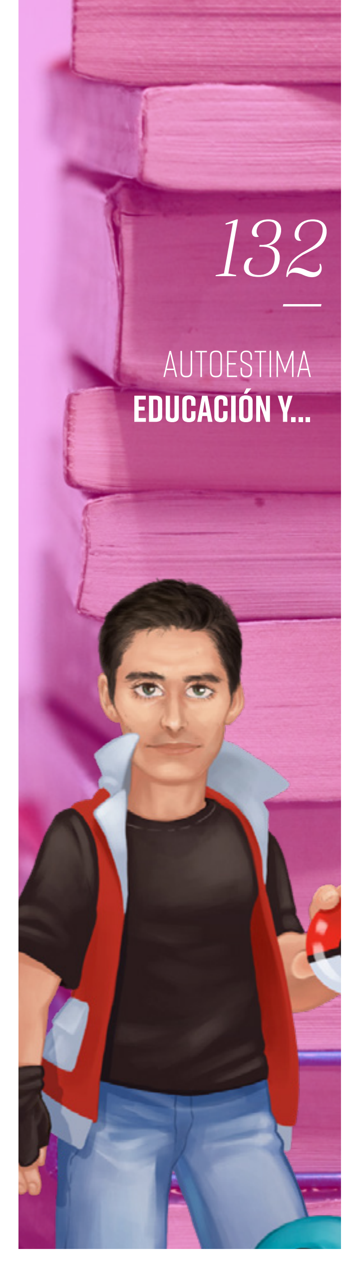
@Ramon_Mendez & @Nelvalay

AMANTES DE GRANDIA

...

El Dragón de Vigo y el Delfín de Málaga aúnan sus poderes para dar forma a un enorme homenaje a la saga *Grandia*, donde ambos despliegan lo mejor de sí mismos en un reportaje rebosante de cariño por esta joya del JRPG.

—



SERGIO C. GONZÁLEZ

@Sergio5glez

COLABORADOR

...

La voz de la sensatez en nuestro *podcast GTM Restart* y uno de los redactores más comprometidos con el periodismo serio, libre y de calidad. Experimentado, sagaz y concienzudo, Sergio reúne todas las cualidades que puedes esperar de un periodista.

—

Puedes leerle también en:

Meristation

Publicaciones:

Pokémon, historia y evolución de un fenómeno (Dolmen)

EDITORIAL

Ahí tienes tu nota perfecta, Rockstar



POR JUAN TEJERINA

Me resulta increíble y emocionante estar escribiendo estas líneas: **hemos llegado a diciembre de 2018**. Quizás, así dicho, no parezca nada: pero es el cierre de nuestro tercer año publicando sobre el papel. Con este número, el 36, cerramos un año que ha sido precioso donde un sinfín de nuevos lectores **habéis sumado vuestro apoyo** a una causa que muchos tildaban de locura. Quiero darte las gracias porque, de verdad, sin tu respaldo no tendríamos nada. Detrás de *GTM* no hay ninguna gran editorial, ningún inversor y ningún anunciante. **Estás tú junto al resto de valientes que habéis decidido apoyarnos**. Gracias. Gracias de corazón.

Si he comenzado hablando del cierre de este 2018 es porque, servidor, acostumbra a echarle un vistazo a las portadas que han protagonizado el año. Me gusta **verlas juntas** y recordar qué juegos han sido protagonistas cada mes. Aún me acuerdo como si fuese ayer del proceso de diseño de cada una de las portadas que hemos lanzado. Desde la **obscena cantidad de horas** invertidas en el logotipo de piedra presente en las cubiertas de *God of War* (febrero de 2018), hasta el quebradero de cabeza con las tintas doradas en el número protagonizado por *Ni no Kuni II: El renacer de un reino* (marzo de 2018). Sigo arrugando la nariz con la errata en el subtitular de la entrega de *Dark Souls* (mayo de 2018) y sonrío satisfecho con lo mucho que me gustó **la combinación de colores** en el ejemplar de *Mario Tennis Aces* (junio de 2018). Podría hablar largo y tendido de todas y cada una de las portadas, pero hoy —al echar la vista atrás— veo **una gran ausencia**: *Red Dead Redemption 2*.

Quisimos, de corazón, dedicarle una portada a **uno de los juegos más importantes de este 2018**, sin embargo desde Rockstar España no nos pusieron las cosas fáciles. Las conversaciones para portada comenzaron dos meses antes de que saliese el juego. Desde Rockstar España nos dijeron que «no tenían interés» en tener una portada «antes de octubre» y —dado que nosotros anunciamos las portadas con un mes de antelación— **tuvimos que aguardar hasta el número de noviembre** para poder hacerla pública en octubre. A cambio **se nos aseguró que tendríamos una pieza de arte exclusiva**, así que aguardamos pacientemente con ánimo de lanzar **la mejor portada posible para ti** y el resto de lectores. En este punto quizás te estés preguntando por qué esperamos o por qué contactamos con ellos, así que permíteme matizar: para trabajar en las portadas tenemos que colaborar **mano a mano con las compañías propietarias** de los juegos, pues son sus licencias y tienen todos los derechos sobre el arte de las mismas. También te diré que la experiencia siempre ha sido positiva, colaborativa y llena de buen ánimo por parte de todas las compañías con las que hemos colaborado. **Salvo con la protagonista de este texto**.

Cuando llegó el día, se nos informó de que el único arte que nos podían ceder era el que ya había aparecido en portada de los compañeros de *Hobby Consolas*, algo que —a mi entender— **se alejaba mucho de lo acordado** en conversaciones previas. Decepcionado pero determinado a cumplir con nuestra promesa, les solicité que nos proporcionasen el arte **sin el logotipo** de *Red Dead Redemption 2* y es que —como sabrás— tenemos una política muy estricta en cuanto a la publicidad: **no tenemos publicidad** y un logotipo **es** publicidad. Mira a tu alrededor: ¡estás rodeado de ellos! Mires donde mires verás logotipos que pugnan por grabarse en lo más hondo de tu retina. Ahora tómate un respiro y échale un vistazo a cualquiera de nuestras portadas: el único logotipo presente es el nuestro.

En el momento en que Rockstar España **se negó en rotundo** a aceptar una portada sin su logotipo, tuve que tomar la decisión de no seguir adelante con el proceso. Podíamos «apechugar» con muchas cosas, pero **jamás con inyectar publicidad en nuestra portada**. Tras la decisión —por la honestidad que le debemos a todos los lectores— decidí hacer público el motivo por el cual no cumpliríamos con nuestra promesa y, en ese preciso instante, a Rockstar España **no le gustó nada** que fuésemos tan «osados» de hacerlo público.

Cuatro llamadas perdidas en mi teléfono tras menos de cinco minutos del comunicado daban buena cuenta de que a Rockstar España no le había sentado muy bien que se hiciesen públicas sus presiones para inyectar publicidad en portada. Como no podía ser de otra manera, **Rockstar España nos vetó en el acto**, lo que nos dejó fuera de cualquier posibilidad de probar el juego con antelación o recibir una copia de prensa para hacer nuestro trabajo a tiempo. Vetados, sí, pero con la conciencia tranquila de haber hecho lo correcto.

Ahora que el juego ha salido, hemos podido comprarlo, jugarlo y **te traemos nuestra crítica**. Nosotros no tenemos intención de jugar sucio. No vamos a «penalizar» a Rockstar ni a ensombrecer la crítica de su juego **por habernos presionado y vetado**. A mi compañero Alejandro Castillo le ha gustado lo suficiente como para darle la máxima nota posible y al único a quien nos debemos es a ti: a **decirte la verdad y solo la verdad**. Precisamente por eso escribo este editorial, para que puedas saber por qué en tu colección no hay una portada del juego que posiblemente será galardonado como Game of the Year. Nuestro afán periodístico nos pedía darle portada, pero **no bajo cualquier condición**.

Ahí tienes tu nota perfecta, Rockstar. Sin necesidad de **presionarnos**. Sin necesidad de facilitarnos una copia del juego. Sin necesidad de **llamarnos por teléfono** de manera incesante durante el periodo de análisis, tal y como has hecho con otros compañeros del sector. Y por supuesto: **sin necesidad de que nos envíes un *pack* de regalos** como el que le has hecho llegar a aquellos que te han dado una nota redonda. No lo necesitamos, porque **no trabajamos con ánimo de complacerte**. Porque no tenemos miedo a que nos retires los ingresos de un espacio publicitario que jamás te venderemos. **Podrás comprar la fachada de un edificio a golpe de talonario**, pero ni medio centímetro de nuestro papel. Trabajamos guiados por el férreo compromiso de hacer aquello por lo que nuestros lectores pagan: **periodismo libre**. ■

CRÍTICA

POKÉMON LET'S GO

POR **JUANPE**PRAT



NINTENDO SWITCH

Bienvenido, entrenador. Supongo que si estás aquí es porque quieres convertirte en **Maestro Pokémon**. No es una tarea fácil, ya te lo digo yo. Hace 20 años estaba donde estás tú ahora, frente a un nuevo mundo que se abría ante mis ojos, con una aventura por delante y con decenas de criaturas que atrapar. Aunque nuestras motivaciones y ambiciones son las mismas, los medios para nada lo son. Los primeros entrenadores que nos decidimos a explorar Kanto lo hicimos en una máquina cuya pantalla no superaba los cuatro centímetros de alto y de ancho y que además funcionaba, como poco, con un par de pilas doble A. Fueron muchas las tardes-noches que jugué **bajo el halo de luz de una lámpara** con el fin de no perder detalle de mi aventura, ya que no existía la retroiluminación. Pero tú no tienes que seguir estos rituales, ya que *Pokémon Let's Go* es como volver a casa, pero sin sacrificar todo lo que se ha aprendido por el camino.

Y se ha aprendido mucho. Vengo de explorar numerosas regiones alrededor del mundo. Un culo inquieto como yo no se iba a quedar en casa a esperar que la vida pase. En cuanto tuve ocasión, cogí el tren que me llevó a una nueva etapa de mi viaje. Cada una ha hecho del mundo *Pokémon* algo mejor, en mayor o menor medida, y ahora creo que ha llegado el momento de ser profeta en mi tierra y regresar al punto de partida para recibir a todos los nuevos entrenadores que han sentido la llamada del aventurero. Espero que no te hayas quedado dormido en tu primer día como entrenador, ¡no serías el primero al que le ocurre! Kanto **sigue conservando esa aura de hospitalidad** que nos vio a todos partir y que nos da la bienvenida cuando volvemos a casa. Las generaciones han pasado una tras otras y ha llegado el momento de que descubras todo lo que este inmenso mundo te tiene preparado. ¡El mundo Pokémon te espera!



POKÉMON LET'S GO PIKACHU / EEVEE

—

Desarrolla: Game Freak
Distribuye: Nintendo
Precio: 59,95€
Lanzamiento: 16 de noviembre de 2018
Textos: Castellano

LA HISTORIA DE NUESTRAS VIDAS

UNA AVENTURA CON **NUEVOS PROTAGONISTAS**

Pokémon Let's Go desprende la misma aura que hace 20 años, pero sabemos que las cosas han cambiado y que una nueva historia está a punto de comenzar.

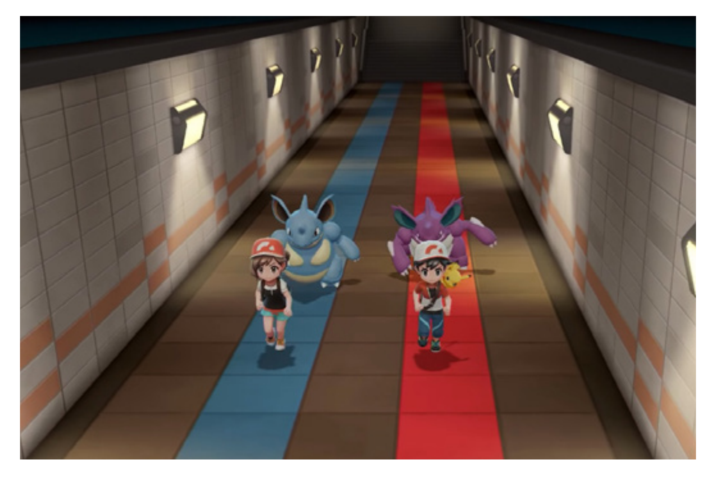
El día que decidí encender mi Game Boy Color y escuchar ese pitidito que me indicaba que estaba funcionando, en *Pokémon Amarillo* había una Super Nintendo coronando la habitación del personaje que yo iba a encarnar. Ahora, cuando he hecho lo mismo en ***Pokémon Let's Go Pikachu***, lo que había era una Nintendo Switch. Las dos nuevas entregas de esta saga han sido creadas con el objetivo de demostrarle al jugador que *Pokémon* no olvida, que aprende, **que evoluciona**. Sí, exacto. La evolución es uno de los pilares más básicos y fundamentales de la obra de Game Freak y con esta reinterpretación de aquella edición amarilla queda más que patente. Entre las explicaciones que Junichi Masuda, director del juego, ha dado para explicar la creación de estas dos ediciones está la de «tender puentes entre generaciones». Por esto estoy yo aquí haciendo de anfitrión, para que un entrenador de la vieja escuela os dé la bienvenida a esta aventura que **derrocha la misma emoción** que cuando su original se lanzó en 1998.

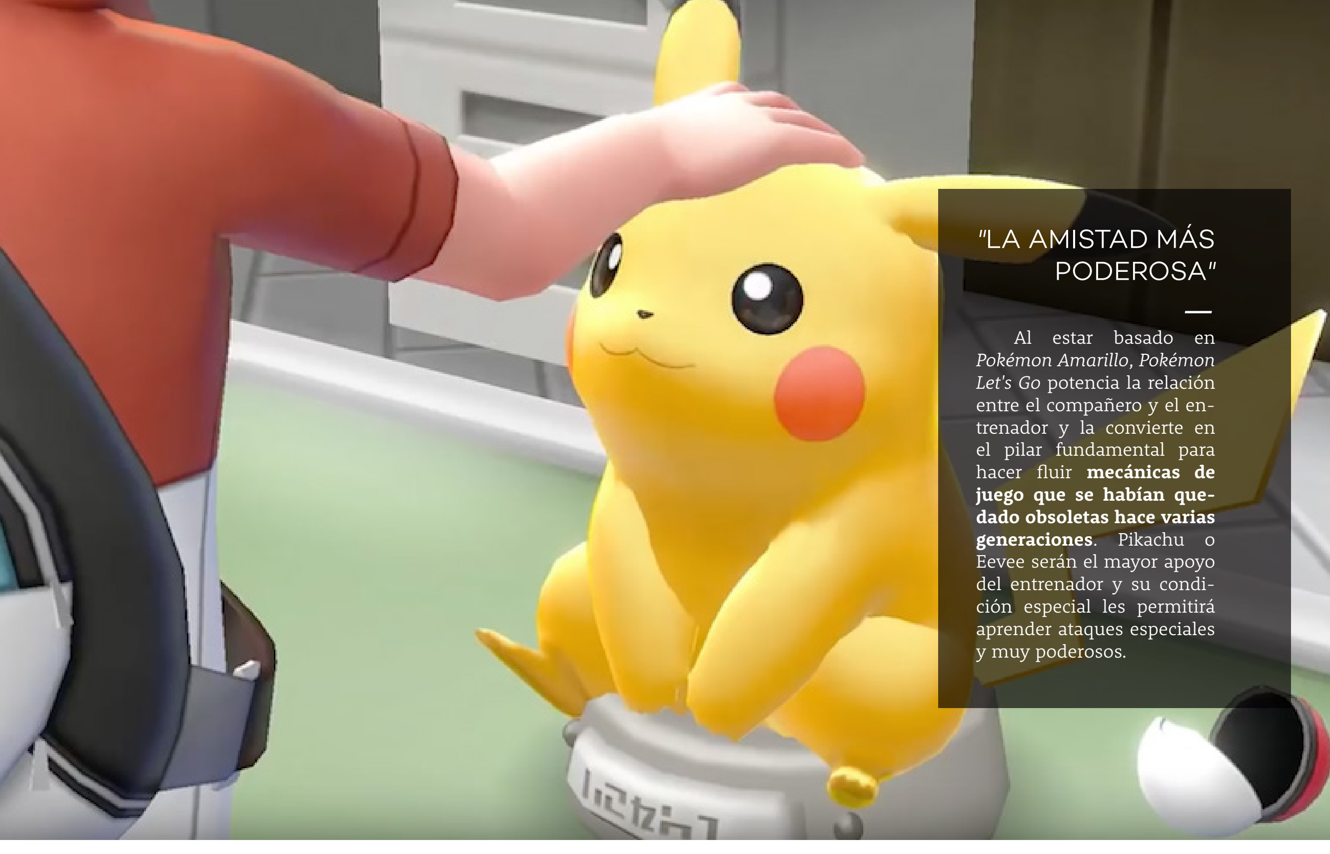
Como decía, la evolución es la clave para entender todo lo que ha ocurrido en Kanto en estas dos décadas que han pasado. Las regiones no son inmunes al paso del tiempo y el lugar donde se originó todo ha sabido tomar un poco de aquí y de allí para atraer tanto a las nuevas generaciones como a las anteriores para que redescubran un mundo que todavía tiene mucho más que ofrecer. *Pokémon* **nunca le ha cerrado las puertas a nadie**, ni a los curiosos que quieren empezar ni a los hijos pródigos que han decidido formar sus vidas y dejar en segundo plano aquella pasión que les llevó a conseguir las ocho medallas y a completar la *pokédex*. Todo eso sigue intacto, solo que se ha optimizado para adecuarlo a los tiempos que corren.

Pueblo Paleta sigue siendo nuestro hogar, una zona colorida al sur de Kanto en la que el Profesor Oak sigue impartiendo sabiduría y le da a los primerizos su primer Pokémon. **Brock** y **Misty** lideran con orgullo y pasión los gimnasios de Ciudad Plateada y Ciudad Celeste y la Torre Pokémon sigue ocultando un extraño misterio. ¡Hasta el Team Rocket despega de nuevo cuando truncamos sus planes! Es como si el tiempo no hubiese pasado, pero sé que es así porque la forma de recorrer este camino ha evolucionado.

Caminar por la hierba alta daba un miedo terrible cuando había que cruzar por ella obligatoriamente; las cuevas eran un verdadero nido de Zubat y Geodude y utilizar Vuelo o Surf hacía que uno de los huecos del equipo estuviese ocupado por un compañero Pokémon más práctico que poderoso. Todo eso ya no está, porque al igual que los padres hacen con sus hijos, Game Freak **solo quiere lo mejor para sus nuevos jugadores**, lo que los anteriores no tuvieron y creen que han podido mejorar. No dejo de ver estas dos entregas como las nietas de las originales y al igual que un abuelo con su nieto, caminan de la mano descubriendo nuevas posibilidades.

Una de esas posibilidades era la de conseguir hacer que el mismísimo mundo Pokémon se sintiese vivo, lleno de vida y que al lanzarse a él, el entrenador fuese testigo de cada una de sus maravillas. Esto lo permite la tecnología actual, una característica a la





"LA AMISTAD MÁS PODEROSA"

Al estar basado en *Pokémon Amarillo*, *Pokémon Let's Go* potencia la relación entre el compañero y el entrenador y la convierte en el pilar fundamental para hacer fluir **mecánicas de juego que se habían quedado obsoletas hace varias generaciones**. Pikachu o Eevee serán el mayor apoyo del entrenador y su condición especial les permitirá aprender ataques especiales y muy poderosos.

que esta saga siempre ha estado ligada. Los más talluditos vemos como un verdadero milagro que **versiones a tamaño real** de los Pokémon aparezcan a nuestro paso y debo reconocer que es algo que hizo que se me saltase una pequeña lágrima al empezar el juego. Y no es en este punto donde la evolución de *Pokémon Let's Go* está más marcada, ya que donde más destaca este salto es en los propios conceptos básicos de la saga.

Si por algo se ha caracterizado *Pokémon* siempre es por dos términos que debes dominar ya si es la primera vez que te enfrentas a una entrega de esta saga: **capturar** y **combatir**. Capturando se puede completar la *pokédex* y conformar un equipo apto conforme a los gustos del entrenador. Combatiendo se fortalecen nuestros compañeros y también las relaciones entre entrenador y criaturas. Ambos se han agitado (que no removido) para dar nacimiento a una nueva mecánica que quiere conciliar **dos generaciones que no entienden de la misma forma** participar del ocio electrónico. El nuevo método de captura es más ágil y permite al entrenador estar tranquilo con respecto a su equipo para que luego lo puedan dar todo en los combates. En una época en la que la atención se pierde fácilmente si no se otorgan algunas concesiones, esta es una de las mejores opciones a las que ha podido recurrir Game Freak para aligerar la carga de tiempo en su juego.

"UN PUNTO DE ENCUENTRO PARA JUGADORES DE TODAS LAS EDADES"

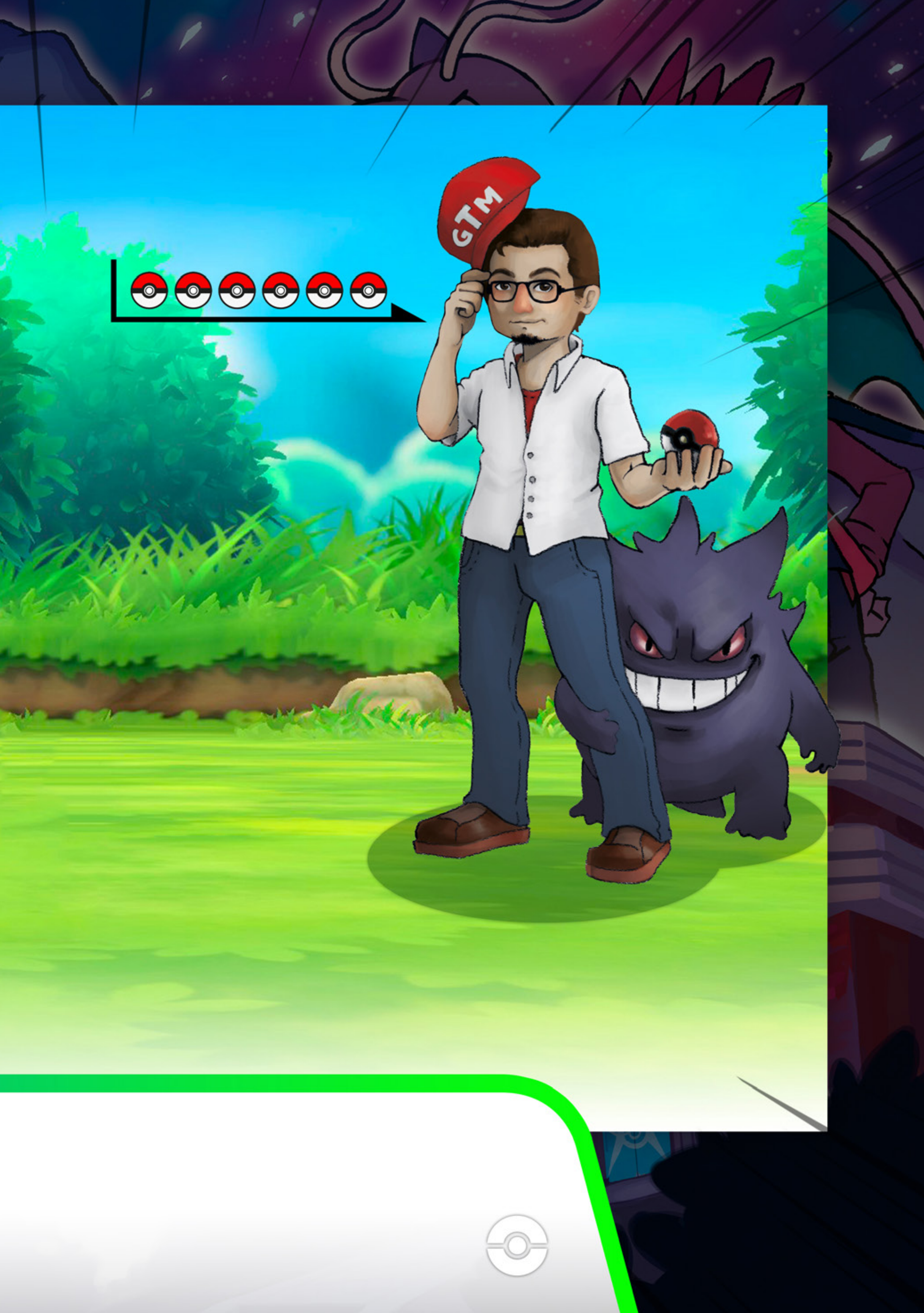
Entender y aceptar a todos los jugadores es una de las máximas que se ha impuesto la desarrolladora japonesa desde casi sus inicios. Satoshi Tajiri quería que **todo el mundo pudiese disfrutar de *Pokémon*** y de ahí que la conexión sea otro de los conceptos importantes para estas dos entregas. *Pokémon GO* ha jugado un papel decisivo en el desarrollo de *Pokémon Let's Go*, ya que ha ayudado a conocer cuáles son las nuevas formas de jugar y bajo qué condiciones se puede moldear la saga. Buscan el equilibrio, que no pierda su sabor, pero también detecta las fórmulas que han estado desde siempre y que son prescindibles en esta entrega. La presencia del *GO Park* en Ciudad Fuscia es el principal cambio que aparece en la geografía de Kanto y realmente ni eso, ya que forma parte de la sempiterna Zona Safari.

Pero lo interesante de todo es cómo el mundo *Pokémon* es amable con todos los jugadores que quieran intentar comenzar su aventura. Seguro que conoces a alguien que nunca ha experimentado *Pokémon*, o tú mismamente. No te preocupes, ya que *Pokémon Let's Go* te tiende la mano amablemente y, además, no dejará que vayas solo. La inclusión de un segundo jugador es, sin duda, una de las mayores evoluciones que *Pokémon* haya podido experimentar en su historia. Nunca ha habido cooperación entre entrenadores que llevan a cabo sus respectivas aventuras más allá del intercambio. Esos puentes de los que hablaba Masuda **se materializan firmemente en un segundo jugador** que puede acompañar al protagonista para multiplicar las sensaciones de la aventura. Esta experiencia llega a su clímax con la posibilidad de tener en las manos la **Pokéball Plus**, un accesorio que, si bien no es obligatorio, es el mayor regalo que podía recibir un verdadero pokémaniaco. Con ella se puede manejar el juego completamente y capturar a cualquier Pokémon que te salga al paso con un firme movimiento de brazo.

No me queda nada más por decir. Te toca vivir **tu propia aventura** y cumplir tu sueño, entrenador. Espero que llegues a ser el mejor, el mejor que habrá jamás. ■



¡Veterano Juan te desafía!
...¡Veterano Juan usa **contracrítica**!


GTM



GOLPE CRÍTICO

POKÉMON LET'S GO

POR **JUAN** TEJERINA

NINTENDO SWITCH

He vuelto a amanecer bajo el sol de Pueblo Paleta. En mi viaje de retorno me he reencontrado con Azul, con el profesor Oak y con el malvado —pero entrañable— Team Rocket. He vuelto a verme cara a cara con Brock, Misty, Lt. Surge, Erika, Koga, Sabrina, Blaine y Giovanni. Me he perdido por el centro comercial de Ciudad Azulona y he descubierto, en cada piso, una historia diferente. La música de Pueblo Lavanda **me ha estremecido** como lo hiciera en su día y me he visto obligado a «ser fuerte» tras la historia de un Cubone al que **nunca quise olvidar**. He vuelto a estrecharle la mano al presidente de Silph S. A. y también me he dado un garbeo por **un casino al que ya no puedo llamar así**. He **paseado** por la Calle Victoria a sabiendas de que Lorelei, Bruno, Agatha y Lance aguardaban mi llegada. Veinte años después, he recorrido todas las rutas habidas y por haber, por tierra, mar y aire. He regresado a Kanto. **A mi niñez**.

Tras mi viaje al pasado, regreso al presente con una certeza: **los recuerdos más bellos no necesitan ser resucitados** con artificios que amenazan con diluir la fuerza de sus trazos. *Pokémon Let's Go!* es una oleada de nostalgia que **evidencia el agotamiento de una fórmula**. Es el canto de un Ho-Oh. Una demostración empírica de que *Pokémon* debe acogerse a su concepto primigenio y **evolucionar**.



POKÉMON LET'S GO PIKACHU / EEVEE

Desarrolla: Game Freak
Distribuye: Nintendo
Precio: 59,95€
Lanzamiento: 16 de noviembre de 2018
Textos: Castellano

UNA FÓRMULA CADUCADA PINTADA EN TONOS PASTEL

POKÉMON NECESITA **EVOLUCIONAR SIN MIEDO**

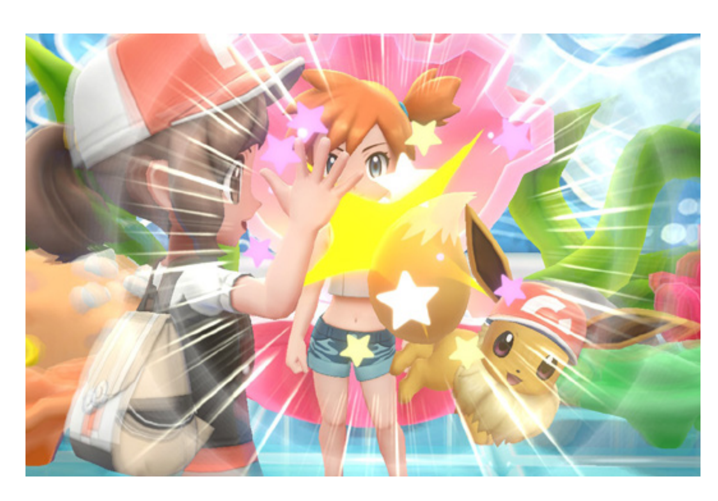
Pokémon Let's Go! nos propone un viaje al pasado que evidencia el desgaste de una fórmula que no puede perpetuarse. Ha llegado la hora de evolucionar.

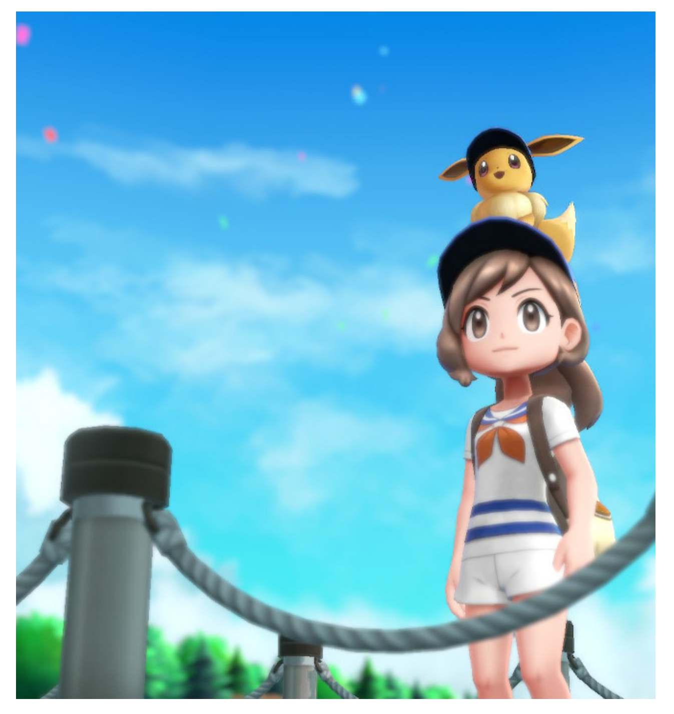
Veinte años han pasado y aquel joven que descubría un nuevo universo al salir de Pueblo Paleta se ha convertido en **un entrenador ajado**, que ha visto más mundo del que Kanto me podía ofrecer en su día. Podría deshacerme en elogios y estaría siendo justo. Podría comenzar diciendo que **la nostalgia es el factor definitorio** de esta entrega de Game Freak. Podría acomodarme en mi sillón y divagar sobre **lo bien que sienta** reencontrarse con viejos amigos. Perderme en **los recuerdos de un pasado** que Game Freak ha vuelto a colorear para mí. Podría volcar lo mejor de mí en un texto que rindiese homenaje a una experiencia que ha conseguido devolverme, por un tiempo, a **la felicidad de antaño**. Sin embargo, quiero hablar sin acomodarme y sin perderme en mis memorias. Quiero hablar mirando al futuro. Porque *Pokémon* siempre tendrá **un lugar en mi corazón** y es por ello que me permito la «maldad» de mirar hacia el mañana.

Tras deshacer las maletas de mis vacaciones por Kanto, lejos queda **el buen sabor de boca** que me traje de Alola con las ediciones *Sol* y *Luna*. En Alola creí ver un atisbo de evolución dentro de una franquicia **estancada** en su conservadurismo, pero con *Let's Go!* han resucitado los Gastlys del pasado. Aquel brote de color verde esperanza que florecía bajo el sol de la isla de Melemele se ha visto eclipsado por una lluvia **bajo la que ya no volverá a bailar ningún Vaporeon**. Y es que no solo Danza Lluvia ha desaparecido en *Pokémon Let's Go!*, sino la horripilante suma de **485 movimientos más**. Una cifra alarmante que pone en evidencia el germen del terror: **el título ha sido mermado** en una dirección inquietante de cara al futuro.

Me consta que desde Game Freak han querido simplificar la fórmula y hacerla **más accesible** para una nueva oleada de jugadores que «captar» gracias al éxito de *Pokémon GO!* Sin embargo, el precio se me antoja demasiado alto. Más allá de la nostalgia, de resucitar recuerdos y de teñir píxeles de color: el resultado, en contenido, **es desolador**. No es ningún secreto que, a lo largo de sus generaciones, *Pokémon* ha crecido mucho, en ocasiones con cambios acertados y —en otras— no tanto. No puedo negar que había complicaciones que rizaban demasiado el rizo, pero la poda que ha perpetrado Game Freak se antoja **indiscriminada** y **muy poco evaluada**. No solo han desaparecido casi 500 movimientos, sino también la posibilidad de equipar con objetos a tus compañeros, además de las habilidades singulares de cada criatura. Hasta ahora, los Pokémon **gozaban de habilidades pasivas** que les conferían un cariz único: por hablar de un ejemplo cercano, Gengar, débil a los ataques de tierra dada su naturaleza venenosa, se perfilaba como un gran baluarte gracias a su habilidad para levitar. **Hasta ahora**.

Frente al afán «reconstructor» de Game Freak no doy con una respuesta satisfactoria. Podría llegar a entender la simplificación de mecánicas siempre y cuando encontrase **esfuerzos constructivos en los apartados más necesitados** del juego. Los modelados tridimensionales de los Pokémon son bonitos, pero ni mucho menos excelentes. Los combates siguen ▸









sintiéndose **estáticos** y **aburridos**, sin el más mínimo atisbo de ambición o intención de mejora. Las animaciones en batalla son vagas y más **propias de un título de bajo presupuesto**. Entristece que, tantos años después, tu Pokémon se mantenga impertérrito al excavar un agujero en el que simplemente **parece hundirse como una estatua en un lodazal de Muk**. Game Freak ha recortado a diestro y siniestro en los lugares que ha considerado «necesarios», pero no ha considerado igual de «necesario» **trabajar en los puntos más débiles** de su propuesta.

Me resulta difícil comprender cómo es posible que haya perdido opciones tan básicas —presentes en el título original— como acceder directamente al mapa. Me cuesta asimilar el casi medio millar de movimientos desaparecidos. Se me atraganta la imposibilidad de equipar a mis Pokémon y **la obligación de decirle adiós a sus habilidades únicas**. No alcanzo a entender cómo es posible que, sin embargo, ítems como Ataque X continúen acumulándose en mi mochila y presentándose como «premio» a mi afán explorador, cuando **nunca los utilizaré para nada**. Y sin embargo: ahí están, inmunes a un recorte indiscriminado y poco ponderado. Por el camino se ha perdido mucho y se ha ganado, **sí**, pero muy poco.

"NO HACEN FALTA MÁS COMBATES: HACEN FALTA MEJORES COMBATES"

El juego no mejora en sus animaciones de combate y tampoco en su **insuficiente sistema online**, pero sí añade la posibilidad de cazar criaturas evitando la habitual paliza previa. **Un acierto**, todo hay que decirlo, que dinamiza el sistema y desatura por completo el exceso de combates. **Combates que no resultan divertidos**, pues desde Game Freak siguen esforzándose por atiborrar al jugador de **enfrentamientos anodinos** en lugar de plantear una cantidad menor y más exigente. Sí, cazar Pokémon como hacemos en *Let's Go!* parece un buen añadido pero… ¿se compensa con tantos recortes?

En cuanto a su planteamiento jugable, la fórmula de «ciudad - ruta - ciudad - ruta» **se ha agotado**. Game Freak debe ser consciente de que **puede ofrecer mucho más**. De que ya no resulta divertido recorrer rutas plagadas de NPCs que aguardan tu llegada manteniéndose **inamovibles día y noche**. Los mismos personajes que te asaltarán enarbolando frases tan aleatorias como «¡Me gustan los pantalones cortos!» de introducción a un combate que **ni siquiera puedes rechazar**. No hacen falta *más* combates: **hacen falta *mejores* combates**.

En definitiva: *Pokémon Let's Go!* es una agradable ola de nostalgia, pero debemos abrazarla **con el afán de decirle adiós para siempre**. La fórmula se agota, y *Let's Go!* lo deja de manifiesto. Es hora de que Game Freak aprenda la lección, pues quizás esta suerte de *remake* era la excusa que necesitaban para demostrarse a ellos mismos que **es el momento de cambia**r. Quizás, el pretexto de «repetir» las mecánicas del pasado sirva como justificación para **abrir los ojos de todo el mundo** y caminar hacia delante. Hay añadidos interesantes como las escenas de vídeo, la caza sin combate y la inclusión de «instructores» (que plantean combates más serios y **con premio**), pero los pilares sobre los que se erige la saga **deben evolucionar sin miedo**, con valentía y sin presionar «B» en pleno proceso.

Nintendo, de cara a *Pokémon 2019* **espero una sorpresa tan valiente y arriesgada como lo fue *Breath of the Wild***. Ahora ya sabemos que esta ruta no lleva a ningún sitio: es momento de pensar en explorar **aquel sendero que no aparece en el mapa**. ■



FALLOUT 76

—

Desarrolla: Bethesda
Distribuye: Bethesda
Precio: 69,95€
Lanzamiento: 14 de noviembre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano



CRÍTICA

FALLOUT 76

POR **JUAN**MONTES



PS4 · XBOX ONE · PC

He tenido que enfrentarme a la soledad en muchas ocasiones. Más veces de las que me gustaría reconocer he sentido su gélido aliento en la nuca obligándome a enfrentarme a situaciones desconocidas y que me producían un escalofrío con tan solo pensarlas. En otras, también me he abrazado ante su calor, necesitado de momentos de paz para conocerme a mí mismo y afrontar nuevos retos explorando en mi interior. **Estar solo puede ser aterrador y acogedor a partes iguales,** dependiendo del estado anímico que nos posea en cada situación.

A veces la soledad es como toparse con un muro infranqueable que, por mucho que queramos escalar, se alza por encima de donde nos alcanza la vista. O también puede convertirse en un refugio en el que hallar cobijo, en el que protegerse de los males que asolan el exterior y que amenazan con hacernos daño. No sabría determinar a ciencia cierta hacia qué lado se inclinaría la balanza en mi caso, porque suelo ser una montaña rusa de sensaciones. Sin embargo, sé muy bien lo que es encerrarse en un búnker –aunque sea en sentido figurado– hasta que pase el temporal, consciente de los innumerables peligros que aguardan, agazapados, esperando a mi regreso.

El Refugio 76 es la representación a este término que propone Bethesda con su nueva entrega de ***Fallout***, algo ya habitual en la saga de la compañía. Pero su impronta no es a lo que los aficionados están acostumbrados, ya que se centra en un componente *online* puro que abandona cualquier tipo de profundidad en la narrativa, uno de sus puntos más fuertes. Lo que podría haber sido una exitosa salida de la zona de confort ha terminado por convertirse en una pesadilla de la que parece difícil salir.

EL PRECIO DE CORRER RIESGOS

A BETHESDA LE CRECEN LOS ENANOS EN UN MUNDO **QUE LE SUPERÓ**

Tras el revuelo causado al conocerse que *Fallout 76* sería un título íntegramente multijugador y las fatídicas pruebas de su beta, se confirman los augurios respecto al peor juego de la saga que se haya visto.

Resulta innegable que quien no arriesga no gana. Bethesda ya se lanzó con *The Elder Scrolls Online* a introducir una de sus conocidas franquicias en el terreno del multijugador y la apuesta no salió del todo mal. Parecía lógico pensar en que lanzarse a probar suerte con otra de sus sagas podría ser una opción viable. **Así nació *Fallout 76:*** abandonando lo establecido para ofrecer un nuevo entorno a sus usuarios. **Pero el experimento ha sido un fiasco**.

«No estoy seguro de qué voy a hacer en el juego, tú no estás seguro de qué vas a hacer, no estoy seguro de lo que otros jugadores van a hacer. Y eso es muy emocionante para nosotros, dar el poder a todas las personas que están jugando», aseguraba Todd Howard en una entrevista para *MeriStation* en Gamelab. Tras probar la versión final del título, yo tampoco tengo muy claro qué pueden hacer desde la compañía para arreglar este entuerto. *Fallout 76* es una propuesta **difícilmente disfrutable** en su estado actual y, en ocasiones, incluso se hace imposible de jugar.

Tal es así que resulta impensable que un videojuego de 2018, con una nueva generación en el horizonte, haya llegado en este estado de pobreza en múltiples aspectos. A decir verdad, ni siquiera da la sensación de pertenecer a la actual generación, aunque en ello profundizaré algunos párrafos en adelante. Desde el primer momento en el que se pone un pie en el Yermo de West Virginia, todo empieza a torcerse. No soy un fiel seguidor de la saga de Bethesda, pero me he tomado completamente en serio lo que propone *Fallout 76*, enfrascándome en su esencia y tratando de alejarlo de lo que sería una entrega clásica. Ni con esas. No es que no sea un buen *Fallout,* es que **no es una buena experiencia**, a secas.

El principal motivo es que la compañía parece haberse perdido en una devastadora acción motivada por las prisas. El Día de la Recuperación que propone el título para repoblar el Yermo tras el holocausto nuclear parece ser el día de la condena absoluta. En un principio uno llega a pensar que los primeros compases, a modo de tutorial, podrán verse mejorados con el paso del tiempo. Una sensación que se va perdiendo cuando se descubre que la gran mayoría de las misiones son completamente intrascendentes y, por otro lado, **insulsas**. No hay un gran motivo para avanzar en la propuesta ni para cumplir con sus cometidos. La construcción en este aspecto es nefasta.

Y mencionaba que en Bethesda se han dejado llevar por las prisas porque el concepto no es desastroso, a pesar de que está **mal ejecutado.** Incluso tiene facultades para ser una buena apuesta si se supiera aprovechar, pero lo que queda claro es que *Fallout 76* no estaba listo para lanzarse cuando lo ha hecho. Los problemas de estabilidad son una constante, a pesar del enorme parche de 47 GB con el que se intentó paliar el grueso inicial. Acciones como abrir el mapa pueden convertirse en una tortura a causa de las ralentizaciones, mientras que el avance puede verse comprometido por **caídas repentinas del servidor,** sobre todo con el lanzamiento de la bomba nuclear.

Técnicamente parece que se ha intentado sacar una pieza de la cha-

Un experimento con poco atractivo

—

Lejos de revolucionar la fórmula del universo *Fallout*, esta entrega elimina los elementos característicos de su esencia y conforma un mundo ausente de vida y carente de interés.



tarra y ponerla a funcionar a pleno rendimiento sin observar cuál sería su optimización correcta, si se me permite la licencia.

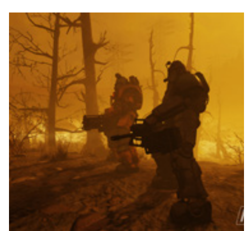
Ya lo avanzaba antes: ***Fallout* 76 ni siquiera parece un videojuego de la actual generación**. Mecánicas desfasadas, como el sistema de puntería que ya puede definirse como demencial a estas alturas, que, unidas a un sistema de colisiones irrisorio y una inteligencia artificial de los enemigos salida de otra época, conforman un cóctel de decepciones que uno no puede esperar de un estudio del potencial que tiene Bethesda. Todo ello con el aditivo de numerosas situaciones de *clipping* e innumerables *bugs* que retumban como el lanzamiento de una bomba atómica sobre los cimientos de la obra.

El desastre es un hecho, no hay una base sobre la que sustentar la confianza en la introducción de *Fallout* en el universo multijugador. Sin embargo, sí que se puede tener un halo de esperanza. Una pequeña luz al final del túnel con la que vislumbrar el Día de la Recuperación que auguran en West Virginia. **Ahora mismo no le recomendaría el juego a nadie**, pero tampoco lo hubiera hecho con *No Man's Sky* o *Assassin's Creed: Unity* en el momento de su lanzamiento. Soy consciente de que la cantinela de esperar hasta un futuro lejano no es válida, pero he encontrado elementos divertidos que podrían tener potencial.

Los seguidores acérrimos de la saga conseguirán ver más allá, pues a nivel argumental se aportan detalles interesantes para conocer cómo comenzó todo. Asimismo, jugar con amigos –o incluso con desconocidos– es entretenido, si la estabilidad técnica lo permite. Resulta gratificante ver cómo hay más jugadores dispuestos a colaborar con tu causa que a enfrentarse a ti, aunque tampoco faltan los enfrentamientos directos. Además, **todo respira *Fallout*** en la variedad de sus entornos, aunque no responda gráficamente como debería. Incluso los elementos de supervivencia como la necesidad de beber, comer, dormir o protegerse de la radiación son interesantes dentro del componente *online.*

Imágenes del juego







"FALLOUT 76 NO PARECE UN JUEGO DE ESTA GENERACIÓN"

Fallout 76 necesita que Bethesda trabaje duro para revertir la situación. Pide a gritos misiones interesantes, que aporten algo sustancial y que no resulten tediosas y aburridas. Asimismo, requiere de mejoras técnicas y de rendimiento con urgencia, ya que asiduamente **se hace imposible de jugar**, además de que precisa de una simbiosis entre el entorno y la jugabilidad que invite al usuario a querer perder las horas entre sus rincones más escondidos. Exige que Bethesda se apoye en la fórmula de ZeniMax Online con *The Elder Scrolls Online* para hallar el camino de redención y conseguir un producto aceptable en la industria actual.

Tal vez todo eso llegue en un futuro a través del que podamos mirar al título con otros ojos, pero **el Día de la Recuperación aún se antoja lejano**, por lo que hubiera deseado permanecer encerrado en la soledad de mi refugio sin tener que presenciar las atrocidades que he visto al lanzarme al exterior. ■





RED DEAD REDEMPTION II

—

Desarrolla: Rockstar
Distribuye: Take Two
Precio: 64,99€
Lanzamiento: 26 de octubre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés

CRÍTICA

RED DEAD REDEMPTION II

POR **ALEJANDRO**CASTILLO



PS4 · XBOX ONE · PC

Tenía tan solo catorce años cuando me encontraba frente a El Corte Inglés, dispuesto a recoger el videojuego que tanto deseaba por aquel entonces. Recuerdo abrirlo y devorar hoja por hoja el manual que acompañaba al disco. Mientras mi padre revisaba con esmero la sección de literatura, yo me encontraba absorto ante la incipiente aventura que encontraría al llegar casa, una en la que me transportaría directamente al Salvaje Oeste.

Pese a no ser un título bastante adecuado para alguien de mi edad, desde siempre he tomado los mandos con una postura madura. **Mi cabeza sabía separar muy bien la realidad de la ficción.** Fue precisamente a partir de ese 21 de mayo cuando experimenté sensaciones que hasta el momento pocas veces lo había hecho dentro de este ocio. La redención de **John Martson** y su posterior conclusión me dejaron una huella que difícilmente podrá borrarse.

Reconozco que no tengo ninguna anécdota que comentar durante el inicio de mi relación con su secuela. Los tiempos han cambiado, la era digital me ha hecho dejar las grapas a un lado para contemplar una barra de progreso. Pese a ello, **la ilusión de ese niño se mantiene intacta**; *Red Dead Redemption 2* está listo para reproducirse.



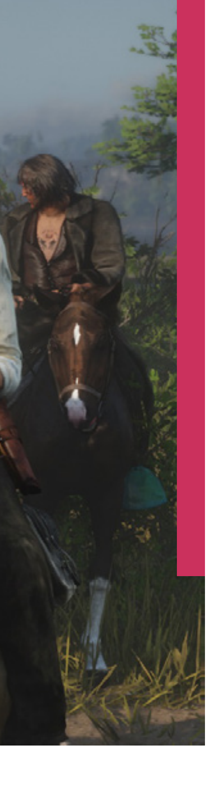
Una ventisca embosca a las dos carretas de la banda de **Dutch van der Linde**. Sin cobijo ni perspectivas de encontrar uno en la cercanía, dos hombres toman la desesperada iniciativa de cabalgar por los alrededores a su suerte. Cuando el frío alcanza los huesos, ambos observan en la lejanía una pequeña luz; mientras más avanzan, más fuerte ilumina hasta mostrar su figura al completo: un rancho perdido entre las montañas. Están en la frontera entre el mundo civilizado y el Salvaje Oeste, en cualquier momento pueden perder los sesos al dar un paso en falso. Un dubitativo intento de infiltrarse en el edificio principal termina con un tiroteo a dos bandas donde ambos son ampliamente superados en número. ¿Por qué ese fervor por mantener posiciones? Una vez terminada la faena, comprenden que no hemos sido los únicos con la misma idea, y es que los que yacen bajo sus pies habían sido los primeros en asaltar el lugar. Al entrar, una mujer que yace en el suelo muestra signos de violencia. Pese a ser de la misma calaña, la poca humanidad que le quedaba a nuestros protagonistas aflora al ver la escena. Minutos después salen con ella a la búsqueda de sus hermanos. **Una nueva boca que alimentar, un nuevo problema más.**

El principal culpable de que la muchacha siga con vida es el inconfundible **Arthur Morgan**, de quien tomaremos las riendas durante toda la travesía. Esas primeras horas iniciales sobreviviendo en la gélida falda de la montaña sirven como introducción a las mecánicas y para el resto de integrantes del grupo, incluida la recién llegada, que todavía permanece en *shock* tras todo lo vivido. Como si de un buen *film* de Tarantino se tratara, **las prisas no son las compañeras de los hermanos Houser.** Todo lo contrario: se toman todo el tiempo del mundo para ir desflorando poco a poco los sucesos argumentales. Para mí, la lentitud de su propuesta es un claro síntoma de la propia concepción del arte que tienen sus creadores. Además de estar en un mundo abierto con más de cincuenta horas de contenido real, la complejidad del guion requiere de tiempo para llegar hasta el punto que pretenden alcanzar.

Tengo la sensación de que con esta obra se han tomado en cuenta los errores del pasado. *Grand Theft Auto V*, sin ir más lejos, marcaba muchísimo la relevancia de sus misiones. O eran puro relleno que complementar al hilo principal o directamente pasábamos a las críticas para el desarrollo del hilo principal; no había un término medio y tampoco es que la personalidad de los personajes avanzara con los acontecimientos, todo lo contrario, permanecían demasiado estancados. Aquí sigue habiendo una escala de valor entre unas y otras con la particularidad de que todas, absolutamente todas, desarrollan un vínculo entre Arthur y el resto de compañeros.

"LOS FORAJIDOS SON UNA ESPECIE EN PELIGRO DE EXTINCIÓN"

Es vital para la obra estrechar poco a poco los lazos entre el jugador, Arthur y el resto de personajes que giran sobre su vida. Siguiendo con la comparativa, la trayectoria de Rockstar siempre ha ligado algunos aspectos a una visión muy concreta. Me refiero a la unidad familiar y cómo es representada. En *Bully* se presenta un Jimmy Hopkins dado por perdido por parte de su madre, quien le envía a la academia Bullworth para que sean los propios profesores quienes intenten educar a su hijo. O como ocurre en *Grand Theft Auto IV* entre Niko Bellic y su primo, donde Niko solo le ve como un inútil y perezoso *beta* que le había engañado al compartir su experiencia en el sueño americano. Si unimos los puntos, vemos que la familia siempre se liga a los problemas, el abuso y diversas taras de toda índole. ▸



THE TIMES THEY ARE A-CHANGIN'

RENUNCIAMOS A CAMBIAR **NUESTRA VIDA**

Rockstar deja atrás su visión sobre la familia disfuncional para dar paso a una historia donde los lazos creados entre los personajes lo son todo.

***Red Dead Redemption 2* es su primer gran acto de fe**. Da igual que no haya vínculos de sangre, toda la banda de Dutch actúa como una familia; todos tienen la misma idea de vida y se necesitan entre sí para poder sobrevivir otro día más. Con sus más y sus menos, el mejor reflejo de esta unidad la he podido encontrar durante las fiestas organizadas en momentos muy concretos. En ellas, dejan de lado durante unas horas la incesante preocupación por las autoridades para brindar, bailar, cantar y unirse de manera carnal (solo para los más apasionados). **La vida del campamento traspasa la pantalla**, da auténtico vértigo ver la obsesión por hacer encajar todas las piezas; todo ocurre de manera natural y por unos instantes parece que estemos observando un film de verdad.

Comentaba con anterioridad que existe un denominador común entre todos los personajes, incluido Dutch, y es su deseo de no renunciar al único estilo de vida que han conocido. En pleno **1899**, la ley del Oeste ha llegado a su fin. Las bandas de delincuentes son perseguidas hasta la extenuación por las fuerzas de la ley, el pueblo también es parte del cambio. Los forajidos son una especie en peligro de extinción, pero ¿por qué han de cambiar? Es algo que ya se encuentra en su ADN. El plan de Van der Linde para los suyos pasa por exprimir a la civilización para conseguir la ansiada jubilación en algún punto perdido de la escena estadounidense. La realidad es que la búsqueda de esta paz les llevará hacia un sendero de autodestrucción donde Arthur se encontrará entre la espada y la pared.

Suele ser un tópico para quienes trabajamos en este medio el tildar a un personaje complejo como «un personaje gris». Arthur y los suyos no son grises, son unos asesinos sin escrúpulos que usan a los demás para su propio beneficio. En todo momento Rockstar pone las cartas sobre la mesa, no hay lugar para el engaño. La grandeza de tejer un guion así de ambicioso pasa por hacer que podamos llegar a entender sus motivaciones por más repulsa que produzca. Observar a Dutch ofrece echar una mirada a las profundidades del abismo del ser humano. Sin embargo, al mismo tiempo comprendo perfectamente sus acciones con tal de alcanzar sus metas. **Es un villano como pocos han sido escritos en la última década**. Sin él, gran parte del peso narrativo caería en saco roto.

Imágenes del juego







El acierto del estudio es haber brindado de extremo realismo a cada aspecto, desde el guion hasta la jugabilidad. **Todo responde a un porqué** de manera lógica y acorde al tempo de la escena. Si entro en profundidad en la experiencia a los mandos no puedo olvidarme del reconvertido sistema de inventario, el cual bebe directamente de *Max Payne 3* en cuanto a la disposición de las armas en el radial. El armario ilimitado de la primera entrega se queda a un lado para permitirnos llevar tan solo cuatro armas al mismo tiempo, dos de una mano y dos de larga distancia. Todos los cambios de armamento quedan ligados a nuestro caballo, donde podremos guardarlas, intercambiarlas por otras o cambiar incluso de atuendo entre los guardados en la cabaña del campamento.

Si antes me refería al vínculo del resto de personajes humanos, también termina afianzándose uno muy especial con nuestro compañero equino. Al fin y al cabo, montado en él pasaremos gran parte del tiempo, y su compañía siempre se mantiene fiel. Existen algunas estadísticas que mejorar a medida que lo cuidamos a lo largo de las horas, como la posibilidad de realizar nuevos movimientos o ampliar su resistencia. He tenido la fortuna de que durante toda la travesía he podido mantener mi caballo inicial, un **appaloosa** de tez rubia llamado **Grohl.** No es el más veloz, tampoco el más resistente, pero **mi amistad va más allá de eso**.

Aunque los sucesos ocurran más de una década antes que el original, el avance tecnológico en la parte más alejada del Oeste es ya palpable. Un detalle que me ha gustado es que la cuna de la industria en el mapa, **Sant Denis, se presenta como un lugar sórdido**, oscuro, donde el precio a pagar por ser «moderno» pasa por destruir la belleza de la naturaleza. Arthur se encuentra incómodo en ella desde el primer momento, al mismo tiempo maldice por haber nacido en el mismo marco temporal para presenciar esto. Pasear por sus calles retrata a la perfección la sociedad de aquellos tiempos, una sociedad en la que las mujeres comenzaban a alzar la voz para demandar el derecho al voto, donde los problemas raciales sacudían las portadas de los periódicos y en la todos comenzaban a regirse bajo el amparo de la ley.

"ROCKSTAR HA CREADO SU PROPIA GRAN PIRÁMIDE EN EL VIDEOJUEGO ACTUAL"

Desde las animaciones hasta la vida de la fauna, Rockstar ha creado su propia concepción del Salvaje Oeste de la manera más ambiciosa posible. El pasado año hablábamos sobre cómo ***Breath of the Wild*** había marcado un antes y un después en el género. *Red Dead Redemption 2* no inventa la rueda y mucho menos plantea una nueva idea de mundo abierto. **Su principal logro reside en haber sentado un precedente a la hora de empujar los límites del realismo en esta industria.** Han elaborado su

Imágenes del juego





propia Gran Pirámide, una maravilla de la composición de mundos que difícilmente encontrará un rival lejos de sí mismos. Imaginad la mejor de las obras de Sergio Leone una y otra vez en un éxtasis de wéstern cinéfilo, aunque esta vez tenemos el control del propio John Wayne.

Para concluir, sí que tengo una anécdota: mi abuelo es un aficionado clásico de los largometrajes del género. Mientras yo me encontraba inmerso en el juego, noto que se va acercando poderosamente a la pantalla. Me pregunta: «¿qué estás viendo?». Cuando le explico la sinopsis, poco a poco se acerca a la butaca para seguir viendo mi experiencia. **Cerca de dos horas pasamos juntos** compartiendo los eventos tras la pantalla. Estaba tan absorto que me preguntaba todo sobre lo que le ocurría a Arthur. En una época en la que el wéstern tradicional está prácticamente extinguido, encontró en este juego el bálsamo por disfrutar de una nueva historia de «vaqueros e indios». En lo que quedaba de semana, desempolvó su vieja biblioteca de DVDs y volvió a visionar sus clásicos, desde *El bueno, el feo y el malo* hasta *Por un puñado de dólares*, pasando por *La muerte tiene un precio*, *Río Bravo*, *Centauros del desierto*, etcétera.

Ese es el verdadero triunfo de *Red Dead Redemption 2*: nutrise de la mejor retahíla de metrajes de la historia del cine para convertirse, indirectamente, **en un homenaje dentro del ocio electrónico**. Todavía tenemos *Red Dead* para rato con la inclusión de la modalidad en línea, la cual mantiene la misma importancia en la narrativa mientras formamos bandas de forajidos junto a nuestros amigos. Solo el tiempo dirá si estamos ante otro fenómeno. Todo apunta a que sí. ■



CRÍTICA

BATTLEFIELD V



POR **MARC** ARAGÓN



PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

Vencedores y vencidos. La vileza de la batalla envuelve el valle. El velo de la bruma se desvanece, el polvo se posa. Un villano se vanagloria de su victoria, viciada por una visión vacua de una voluntad vacía. Una voz vehemente viaja con el viento. Los vítores vibran, las voluntades viran. Los valientes vuelven a la batalla, veloces, sin vacilar.

¿Demasiado teatral? Quizá. Sin embargo, me ha parecido apropiado empezar con algo diferente, ya que *Battlefield V* hace lo mismo con sus jugadores. Durante los primeros minutos, cuando apenas hemos calentado el mando, el juego nos lanza de cabeza al campo de batalla. Tras unos primeros segundos para orientarnos, actuamos por inercia y experiencia. Estoy a cubierto. Me disparan desde delante. Devuelvo el fuego. Avanzo. Otra cobertura. Seguimos. De repente, todo acaba. Ahora estoy a los mandos de un tanque en el desierto de Libia. Cargo contra una construcción. Disparo el cañón y vuelvo a morir. Despierto en una colina y veo desfilar las tropas por un punto. Apunto y disparo. Tres blancos después, oigo sobre mí la característica sirena de los *stukas* alemanes y sé que voy a morir.

No importa lo bien que hayamos combatido, nuestra velocidad ni nuestra precisión. En una fracción de segundo y sin saber muy bien que ha ocurrido... **morimos**. Es así una y otra vez, a lo largo de cinco secuencias —que en realidad son poco más que *flashes*— en las que la obra de DICE saca músculo, demuestra de lo que es capaz y, al mismo tiempo, intenta contar algo, dar un trasfondo y un mensaje: la guerra es una secuencia de muertes. Y sí, este mensaje se diluye (mucho) a medida que jugamos, pero, tras tantos años pegando tiros y jugando a la guerra, un pequeño **jarro de fría realidad** me parece una buena forma de empezar.



BATTLEFIELD V

Desarrolla: DICE
Distribuye: Electronic Arts
Precio: 64,95€
Lanzamiento: 20 de noviembre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano



Me gustaría empezar por lo evidente; la nueva entrega de esta serie se ve —y se oye— de maravilla. La **calidad gráfica** a la que nos tiene acostumbrados **DICE** es siempre **soberbia** y su nuevo título **está a la altura**. Sus imágenes fotorrealistas y detallados modelos crean unos escenarios increíbles, en los que daría gusto perderse si no fuera por las constantes explosiones, los gritos y silbidos de balas que suelen poblarlos. A esto hay que añadirle un control muy pulido y una cantidad de animaciones que hace que todo resulte muy orgánico y natural, tanto por parte de nuestro avatar como en lo relativo al comportamiento de los vehículos de tierra y aire. El único «pero» que puedo encontrar en este punto es el **control de los aviones**, que, quizá por falta de uniformidad con otras obras similares, me resulta un tanto confuso e innecesariamente complicado.

En este estupendo marco se sitúa todo el contenido del juego. Uno de los aspectos más destacables de esta obra es que, a diferencia del juego de Treyarch, aquí sí encontramos un modo para un jugador en forma de distintas **historias con enfoques diferentes**. El hilo conductor de todas ellas —e incluso de toda la obra— es la variedad. Cada relato se sitúa en un lugar diferente, muchos de ellos ignorados hasta ahora en otros productos del mismo género para dar cabida a batallas más relevantes a nivel histórico. *Battlefield V* deja a atrás las costas de Normandía y los asaltos a Berlín para trasladarnos hasta desiertos del norte de África, verdes campos de Francia o las calles de Róterdam. Del mismo modo, cada capítulo nos pondrá **en la piel de una persona diferente**, con trasfondos y motivaciones diferentes. En Nordlys, por ejemplo, encarnamos a una combatiente noruega que lucha por su país y su familia. Tirailleur nos pondrá en la piel de un soldado senegalés que defiende Francia, pese a que se ha criado muy lejos de allí. Todos los arcos tienen **su propio mensaje**, aunque se amparan bajo ese paraguas antibelicista que mencionaba antes.

"LA VARIEDAD ES UNO DE LOS PILARES DE ESTA ENTREGA"

DICE ha tenido buenas ideas y mejores intenciones a la hora de planificar todo este apartado, sin embargo, a la hora de recorrer la vida de cada personaje, no todo está tan bien organizado. Las **fases de sigilo** —presentes en todas las historias— se sienten forzadas, como puestas ahí para ofrecer diversidad al ritmo de juego pero sin el cuidado presente en los otros modos de juego. La ruta hacia nuestro objetivo no siempre queda clara y muchas veces he tenido la sensación de que sería más fácil parapetarse tras una roca y abrir fuego indiscriminadamente. En las ocasiones en las que sí estamos en la primera línea de la batalla, el número de enemigos suele ser demasiado alto —especialmente en Tirailleur, la más centrada en la acción— y simplemente me he dedicado, **mediante prueba y error**, a buscar el lugar más apropiado para disparar mientras espero a que a los enemigos se les estropee la máquina de hacer soldados. La experiencia en general ha sido buena, pero creo que DICE debería haber puesto más atención a los detalles.

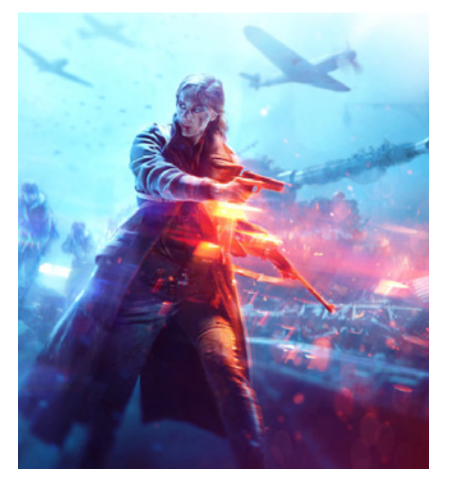
El modo multijugador, por otro lado, lo he encontrado **plagado de novedades** geniales que dejan claro que es aquí donde se han centrado los esfuerzos durante el desarrollo. El

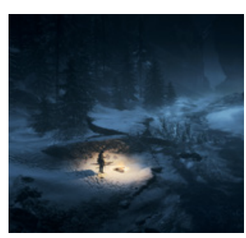
principal punto fuerte de esta entrega quizá sea el modo Grandes Operaciones, en el que participaremos en batallas a gran escala a lo largo de varios días. Como si de una **auténtica campaña militar** se tratase, las consecuencias de una victoria o una derrota tendrán un peso en los acontecimientos de los días siguientes. El punto negativo está en la cantidad de mapas que están presentes el día del lanzamiento, que hará que **pronto empiecen a repetirse**. Aún así, todos ellos están diseñados con maestría y dejan lugar a todas las formas de jugar a las que la empresa nos tiene acostumbrados.

Los tipos de soldados mantienen las cuatro clases típicas: asalto, reconocimiento, asistencia y médico. En principio, una patrulla que cuente con estos cuatro tipos tendrá ventaja sobre el resto, sin embargo, no es imperativo que adaptemos nuestra forma de jugar a las necesidades de nuestra unidad. Sí, siempre viene bien tener un médico cerca, pero si no estamos cómodos con su forma de jugar no seremos tan útiles como lo seríamos con una clase que sí dominemos. Lo que sí tiene una importante **recompensa** es el juego en equipo. Mantenernos cerca de nuestros compañeros de unidad y dar apoyo nos proporcionará los puntos necesarios para desbloquear nuevas armas y complementos en el completo menú de personalización. De esta forma, el progreso vuelve a la «vieja escuela» y abandona las *lootboxes*, algo que aplaudo y agradezco. DICE ha aprendido de su experiencia con *Battlefront II*.

Conseguir una nueva arma no implica que sea mejor que la que hemos estado utilizando hasta ese momento. Cada una de ellas cuenta con su **propio progreso**, en forma de pequeño árbol de mejoras, en el que encontramos cosas como aumentos de la velocidad de recarga, de la precisión o de la estabilidad. De esta forma, el juego nos invita a probar y experimentar distintas combinaciones de *power ups* y armas para encontrar la que mejor se adapte a nuestro estilo. Esto se aplica también a los vehículos, tanto carros de guerra como aviones. Todo ello, al igual que el atuendo de cada una de las clases de soldado disponibles, cuenta con una gran **variedad de opciones** de personalizacion, pero creo importante mencionar que ninguna de ellas mejora en ningún modo las cualidades de los objetos. Los tiempos de las cajas de *loot* parecen haber quedado atrás

Imágenes del juego







"LA CORTA DURACIÓN DE LA CAMPAÑA ACABA SIENDO UN 'PRO'"



El conjunto de la obra es irregular, con muchos puntos fuertes pero con otros que me han hecho enarcar una ceja o fruncir el ceño en más de una ocasión. Lo que podría parecer un «contra», **la duración de su campaña para un jugador**, acaba siendo un «pro», de forma que, al terminar en poco más de un par de horas cada capítulo, no hay ocasión de que se nos atraganten esos aspectos menos trabajados. Es cuando nos metemos de lleno en el multijugador cuando el título se disfruta plenamente y vemos que, en cuanto a *arcades* de guerra, **este estudio no tiene rival**.

Battlefield V llega con una propuesta diferente que queda clara desde el primer momento. El modo de juego para un jugador y la ausencia —temporal— de un modo *Battle Royale* son dos claros ejemplos de que que **DICE se siente cómoda** yendo a contracorriente, pero el haber dejado atrás no solo las afamadas cajas de *loot*, sino también los DLC y pases de temporada me lleva a pensar que quizá este cambio sea más profundo de lo que parece. Electronic Arts ha sacado al mercado una obra de mucha calidad y tiene la intención de seguir añadiendo contenido en los próximos meses de forma totalmente gratuita. Hace tan solo un año, **esto habría sido poco más que una fantasía**. ■



11-11: MEMORIES RETOLD

—

Desarrolla: Digixart & Aardman Animations
Distribuye: Bandai Namco
Precio: 39,99€
Lanzamiento: 9 de noviembre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés

CRÍTICA

11-11 MEMORIES RETOLD

POR **ALBERTO** VENEGAS



PS4 · XBOX ONE · PC

Con estas palabras comenzaba **Stefan Zweig** su narración sobre los sucesos acaecidos en la Gran Guerra: «El verano de 1914 seguiría siendo igualmente inolvidable sin el cataclismo que descendió sobre tierra europea, porque pocas veces he vivido un verano tan exuberante, hermoso y casi diría... veraniego».

El escritor austriaco fue un testigo de excepción de la caída en la espiral de la locura de las grandes nacionales europeas. Azuzados por un nacionalismo intransigente, los hombres se lanzaron a despedazarse entre ellos sin saber bien dónde iban. Los soldados fueron cantando, bromeando e incluso con una pequeña maleta. Pensaban volver a casa para las fiestas de Navidad. Todo se desmoronó. **El mundo se dividió entre el ayer y el mañana.** El siglo XIX acabó lanzándose al abismo. Y de ese abismo surgió Hitler para inaugurar el corto siglo XX.

Éste es el lienzo en el que los estudios **Digixart** y **Aardman Animations** pintan con óleo. La trama elaborada sigue a dos personajes protagonistas, un fotógrafo canadiense que acude al conflicto para escapar de su monótona existencia y un viejo ingeniero alemán que trata de buscar a su hijo desaparecido en el frente. La guerra aparecerá, por tanto, como un telón de fondo, desdibujada y difuminada. Los propios responsables del título son conscientes de este hecho: «Aunque es un juego ambientado en una guerra, no trata sobre la guerra, es una historia sobre amistad y humanidad y sobre cómo la guerra afecta a la gente».

RECORDAR LA BARBARIE

ÓLEOS QUE ENVUELVEN EL PEOR DESASTRE CREADO **POR EL HOMBRE**

La Gran Guerra quebró al mundo y Digixart junto a Aardman Animations la recomponen con aceite y agua creando una obra inolvidable sobre uno de los peores momentos de la humanidad.

La concepción misma del título nació de esta idea, utilizar un conflicto de manera estética, en lugar didáctica o crítica, para tratar de plasmar en él una apariencia audiovisual diferente. Y lo consiguen. El envoltorio de *11-11: Memories Retold* se antoja el verdadero elemento diferencial de la propuesta. **Toda la trama se desenvuelve en una estética cercana a la pintura impresionista al óleo.** Muy cercana a la concepción pictórica de artistas de la talla de Monet. Sin embargo (y aquí hay un hecho que personalmente me sacó del videojuego), la técnica impresionista ya era una noticia antigua en el año de 1914. Picasso y Braque ya habían desarrollado el cubismo, el postimpresionismo se consideraba también agua pasada y la fortísima irrupción de las vanguardias acabó con la pintura naturalista. El cine y la fotografía se encontraban cada vez más en alza y todos los países se esforzaron por enviar reporteros de guerra, como el propio protagonista, y camarógrafos para narrar el conflicto en sus países de origen. Narrar la Primera Guerra Mundial a través del óleo es narrar la Segunda Guerra Mundial mediante grabados. No son técnicas parejas ni contemporáneas y al incluirla como herramienta para dotar al juego de «historicidad» rompe el contrato de la verosimilitud, aunque puedan tener cierto parecido con la obra Gassed de John Singer Sargent, los paisajes surrealistas y macabros de A. Y. Jackson o el trabajo de Alfred Bastien, *Canadian Gunners in the Mud*, *Passchen*. Sin embargo, este acercamiento impresionista al momento y alejado de cualquier anhelo fotorrealista se convierte en virtud dado que **convierte al título en una obra imperecedera**. Uno de los problemas más evidentes de los títulos bélicos es su marcada fijación por la cultura material bélica de la época y su representación fotorrealista a través de la perspectiva en primera persona. *11-11: Memories Retold* elimina estos dos puntos, esa obsesión por representar armas y vehículos de la manera más fotorrealista posible y la perspectiva en primera persona, y se erige sobre una trama alejada, en su mayor parte, de los frentes de batalla.

11-11: Memories Retold decide, en una época claramente marcada por la guerra, abandonar el frente y centrarse en la vida de dos personas y cómo los disparos llegan a afectarles. Esta decisión es el núcleo del videojuego. El envoltorio, la superficie, es atractivo, llamativo, pero la esencia de la obra de Digixart y Aardman Animations es representar la guerra sin entrar de lleno en el barro. De hecho, las escenas transcurridas en el campo de batalla, aunque a nivel estético pueden ser las más conseguidas, a nivel de diseño son las más pobres. Y aquí, en este punto, llega el verdadero problema del juego.

El título británico trata sobre la guerra. Trata sobre cómo la violencia armada puede llegar a afectar a la vida de dos personas. Y, sin embargo, convierte el conflicto en una experiencia estética, bella e incluso agradable. Antes hemos hablado del libro de las pinturas de Jackson, *Singer Sargent y Bastien*, y todas ellas comparten una misma finalidad, narrar el horror de la guerra. Todas estas pinturas, para lograr su objetivo, acuden a la representación de muertos, sangre, vencidos y heridos. En cambio, *11-11: Memories*

La guerra no fue un lugar bello

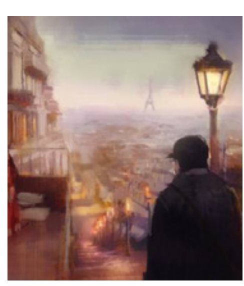
—

El videojuego presenta un escenario y un apartado audiovisual preciosista que elimina la barbarie y el horror que supuso el conflicto.









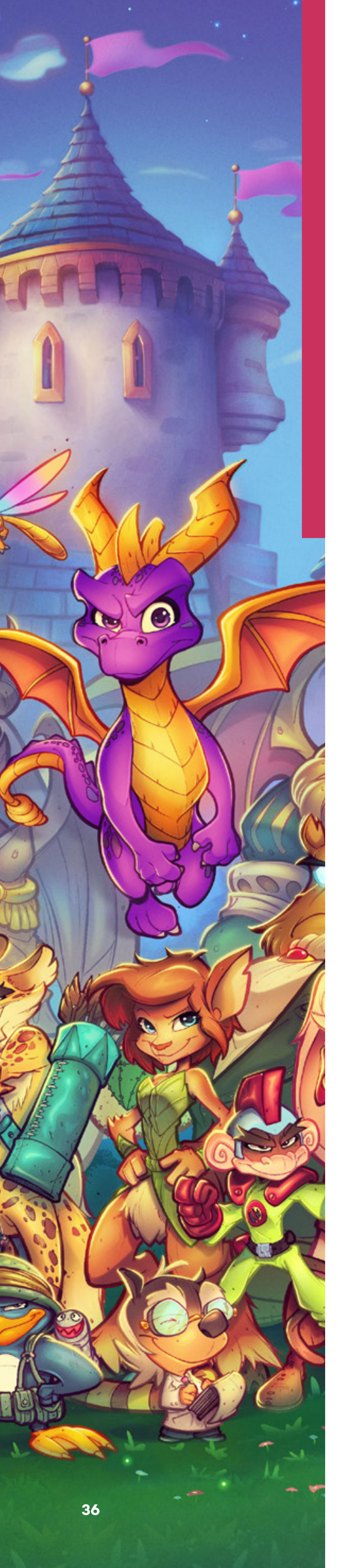
Retold, como todos los videojuegos bélicos, pasa de puntillas por las consecuencias violentas del conflicto. La banda sonora también ayuda en esta cuestión: compuesta de marchas militares, añade untuosidad y monumentalidad a la obra. El envoltorio visual sigue la misma senda y convierte las balas en ráfagas de colores que atraviesan el escenario. El papel de uno de los protagonistas será tomar fotos y estas se convertirán, automáticamente, en un medio para que el jugador trate de captar la belleza del momento en una instantánea. **La Primera Guerra Mundial fue brutal en todos los sentidos.** Fue una guerra que supuso un punto de inflexión, por un lado, se luchó con tácticas y técnicas del siglo XIX y por otro lado, la Revolución Industrial ayudó a multiplicar exponencialmente las muertes. Cargas de caballería contra ametralladoras. Soldados de infantería corriendo entre alambradas de espinos y sacrificándose al ritmo de los fusiles. Caras y trincheras descubiertas absorbiendo gases nocivos. Todo ello provocó una mortandad nunca antes vista y unos escenarios que enloquecieron a los más cuerdos. Libros como el de Ernst Friedrich, *¡Guerra a la guerra!*, nos recuerdan que el conflicto no fue bello, no fue estético y no fue placentero a la vista, sino todo lo contrario, fue **cruento, horrendo y dramático**. Tratar de embellecer un evento así es tratar de restar importancia y dolor a aquellos que lo sufrieron.

"11-11 ELIMINA LA OBSESIÓN POR LA BÚSQUEDA DEL FOTORREALISMO"

Este es el pecado de *11-11: Memories Retold*, tratar de narrar una historia de guerra escondiendo las consecuencias de la guerra. Más aún cuando, gracias a entrevistas concedidas a los medios, podemos conocer que la idea de trabajar en este título surgió durante dos conferencias de *Games for Change* en París y Londres.

Pese a todo, el título de Digixart y Aardman Animations presenta unos estándares muy elevados de producción gracias a su fructífera colaboración con Bandai Namco. Esta alianza mercantil ha permitido que al personaje protagonista canadiense, Harry, le preste su voz **Elijah Wood**, y al alemán, Kurt, **Sebastian Koch**. Todo ello, junto al preciosita envoltorio y los pequeños detalles, hacen de *11-11: Memories Retold* un gran juego que, obviando sus problemas de representación de la guerra y del momento histórico escogido, es muy disfrutable y **sabe alejarse de todos los títulos bélicos que inundan el mercado**. Una obra que sabrá enamorar a todos los interesados por aquellos videojuegos que se alejan de la acción y prefieren contar historias. ■





PS4 · XBOX ONE

SPYRO
REIGNITED TRILOGY

POR **MARTA** GARCÍA VILLAR



SUEÑOS MULTICOLOR CON **UN VIEJO AMIGO**

Toys for Bob recoge el testigo del vivo cuento irisado de Insomniac Games para brindarnos, veinte años después de su lanzamiento original, un *remake* de ensueño.

Hace tres meses, arropada por las páginas de esta misma publicación, me permití el lujo de soñar con lo que sería revivir uno de los más grandes **tesoros de mi infancia**. Cuando cerré aquel reportaje, la sombra púrpura de un viejo amigo parecía sobrevolar mi mente deseando encontrarse conmigo entre los cielos irisados de mi infancia. Normalmente me suele imponer respeto volver a los recuerdos felices, como si temiera mancillarlos con el sustituto de una realidad actual. **La sombra del pasado es especialmente alargada** y, en los momentos previos a iniciar *Spyro Reignited Trilogy,* temía encontrar un resultado que me recordara que el dolor de una decepción suele ser proporcional a la intensidad de las expectativas depositadas. Sin embargo... todo, absolutamente todo, se esfumó en cuanto pulsé 'Start' y me reencontré con él. **Maravillosamente expresivo y colorido.** Spyro regresaba más vivo que nunca e igual de carismático.

Sí, *Spyro Reignited Trilogy* es un *remake* y no una remasterización. El trabajo de Toys for Bob ha sido increíblemente concienzudo a muchos niveles. Además de que ha diseñado de cero una animación exquisita utilizando el motor Unreal, ha pulido las cinemáticas y rediseñado personajes y entornos. Asimismo, se percibe que ha **reajustado los controles**, como, por ejemplo, permitiendo maniobrar de la cámara mediante el *stick* derecho. No obstante, en ocasiones estos **pecan de un exceso de sensibilidad** que puede hacernos perder nuestro rumbo en pleno vuelo o descuidar la citada cámara, que, además, no siempre se recoloca con comodidad. A pesar de ello, Spyro nos muestra sus habilidades y mecánicas de siempre con una grácil fluidez, **mecánicas que son más reducidas en el primer título** y más completas en *En busca de los talismanes* y *El año del dragón*, pero que no dejan de resultar accesibles para el objetivo primordial del juego, que es la búsqueda de detalles escondidos a base de explorar y de resolver **puzles y minijuegos.**

En el primer título de la trilogía, el objetivo de nuestro pequeño héroe es liberar a todo su pueblo cristalizado por un ofendido orco, Gnasty Gnorc. Para ello, tendrá que explorar incontables mundos repartidos en seis áreas que se vinculan a oficios y razas de los dragones. Dragones que, por cierto, gozan de **un rediseño cargado de personalidad** y rico en detalles, así como de un nuevo doblaje que se percibe muy cui-

dado. El salto a su secuela, ***En busca de los talismanes*** viene acompañado por nuevas mecánicas que amplían las acciones de Spyro en mucho más que planear, embestir, saltar y escupir fuego, ya que nos ofrece la posibilidad de bucear o escalar... previo pago de esfuerzo. En esta entrega, y como hace veinte años, **el salto de ambición** se percibe también en la inclusión de nuevos personajes secundarios que dan a conocer el reino de Avalar, donde el tirano Rypto se ha hecho con el poder. Un villano que, aun con su carismático rediseño, sigue siendo correctamente odioso. Por último, en ***El año del dragón***, el conflicto se traslada a la amenaza del futuro de los dragones, ya que una codiciosa hechicera ha ordenado el rapto de todas sus crías. Es en este título donde **la jugabilidad de la trilogía se despliega al máximo**, ya que presenta la inclusión de niveles protagonizados por personajes invitados que cuentan con mecánicas especiales, como los grandes saltos de la canguro Sheila o la capacidad de vuelo y lanzacohetes del sargento Byrd.

En el momento de su concepción original, **la exploración de los entornos 3D era un aspecto muy de moda** en la mayoría de los títulos familiares de plataformas. El diseño de un mapeado coherente fue una de las claves en las que más incidió Insomniac entre 1998 y el año 2000, algo que potenció, principalmente, desde su propio apartado artístico: **niveles con personalidad estética** que mantuvieran una individualidad dentro de un conjunto. De esta forma, el gran acierto de Toys for Bob para *Reignited Trilogy* reside, de hecho, en el **respeto a esa filosofía**. La trilogía original de *Spyro* es una obra que siempre ha hallado su piedra angular y el pilar de su identidad en su dirección artística, lo

Imágenes del juego

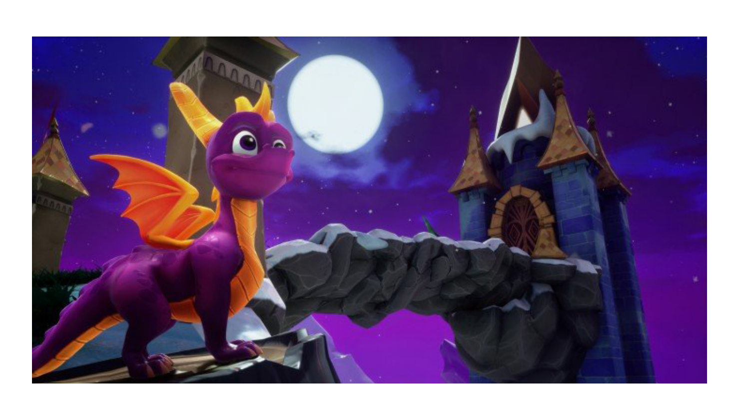




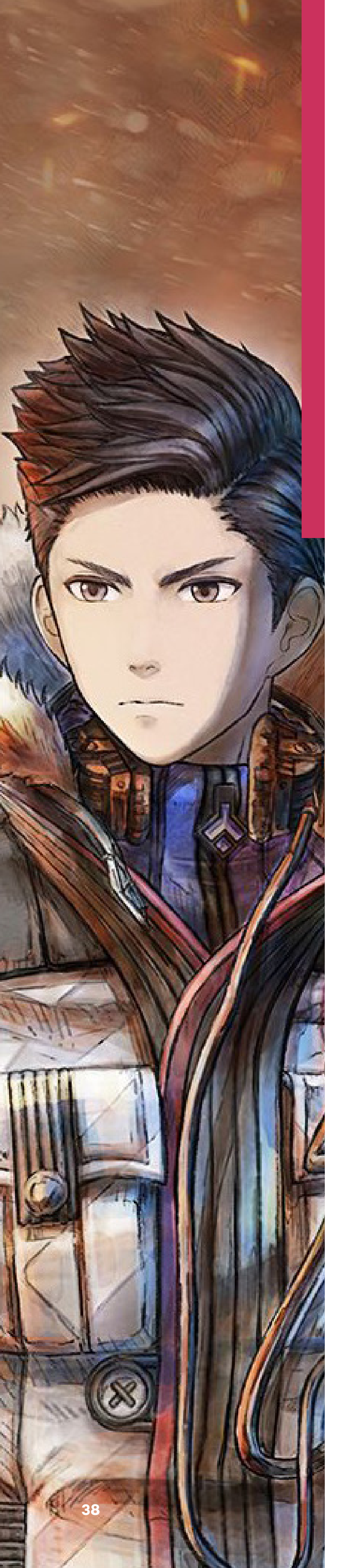


"SPYRO REGRESA MÁS VIVO QUE NUNCA E IGUAL DE CARISMÁTICO"

que en su día nos brindó una paleta de incontables mundos de ensueño que ahora, veinte años después, se presentan con un dinamismo en el que **los detalles embriagan con su vitalidad**. En los próximos meses seguramente pasee de nuevo por Llanuras Otoñales o el Jardín del Mediodía solo para ver su belleza. Asimismo, puede que vuelva a practicar unos giros de monopatín o me detenga a buscar joyas perdidas por la tierra de los Artesanos mientras me mentalizo sobre cómo batir mis propios récords de vuelo. Y es que *Spyro Reignited Trilogy* no es un reto difícil en un primer viaje, pero completar todos sus secretos sí lleva un tiempo que resulta agradable emplear, especialmente si, además, nuestros pasos se acompañan de **la versátil banda sonora** a cargo de Stewart Copeland, que cuenta con la opción de ser reproducida con sus arreglos originales.



«Siempre amaremos a Spyro» son las palabras con las que Ted Price, presidente de Insomniac, mostraba un cariño inmenso por su criatura, actualmente en manos de Activision. Las repito como un mantra mientras recuerdo la gran anécdota que siempre acompañará **el recuerdo de este reencuentro.** Mientras planteaba este texto, dos pequeño dragones, que no llegan ni a la mitad de los años del propio Spyro, invadieron mi habitación, así que les abrí el portal de un mágico mundo de manos de mi querido amigo violeta. No recuerdo el tiempo que pasaron en Villa Soleada mientras **disfrutaban explorando** y riéndose entre cabriolas de monopatín, pero sí que recuerdo las palabras de uno de ellos ante la idea de planear hacia confines inexplorados en un salto que parecía imposible: **«Hay que hacerlo. Con esfuerzo se consiguen muchas cosas»**. En ese momento, la sombra púrpura de mi mente pareció esbozar una sonrisa, orgullosa de que, veinte años después, **sus aventuras sigan inspirando** y trazando sueños multicolor. «Siempre amaremos a Spyro» me repito. Y tanto que así ha sido. ■



PS4 · XBOX ONE · NINTENDO SWITCH · PC

VALKYRIA CHRONICLES 4

POR **MIGUEL**ARÁN



LLEVANDO LA GUERRA **AL CORAZÓN DEL IMPERIO**

La saga vierte sangre nueva en el campo de batalla.

La historia de *Valkyria Chronicles 4* es la de un atípico y heterogéneo conjunto de soldados que terminan por convertirse en la punta de lanza de la contraofensiva federada contra la agresión imperial. Nombre en clave: «Operación Cruz del Norte». El teniente Claude Wallace—nuestro protagonista—a bordo de su tanque 'Hafen' y al frente de su tenaz sección. Ellos solos contra todo un ejército, dispuestos a adentrarse tras sus líneas y alcanzar la victoria.

El título **en absoluto pretende ser revolucionario**. SEGA ha optado por tomar todos los elementos que hacían grande a la primera entrega y trasladarlos con mínimas modificaciones, introduciendo algunas novedades jugables y más variedad de elementos a la hora de configurar el escuadrón. Esto es así con los aciertos que caracterizan a la franquicia, pero también con los defectos que —por desgracia— sigue arrastrando a día de hoy.

Para los que no estén familiarizados con estos títulos, hablamos de juegos de estrategia híbridos: los turnos se dividen en varios puntos de acción que podemos gastar para activar unidades, impartir órdenes o gestionar evacuaciones/reemplazos. Pero lo innovador de este sistema es que cuando activamos una unidad, la movemos en tiempo real. Esto significa que el enemigo nos puede disparar o incluso emboscar mientras nos desplazamos, obligándonos a pensar tácticamente. Es imperativo calcular el alcance, coberturas y líneas de visión del enemigo antes de ejecutar cada movimiento. Cuando se terminan nuestros puntos de acción nos vemos obligados a pasar turno, momento en el enemigo realiza sus acciones.

Este sistema no está exento de **problemas** jugables. En muchas ocasiones el mapa resulta insuficiente para hacerse una idea concreta sobre la situación estratégica de cada escenario, forzando al jugador a dar tumbos por ensayo-error hasta dar con la fórmula que el juego quiere que apliquemos en cada misión. En esos casos se rompe bastante la inmersión: te obligan a jugar sobre una ruta prefijada que muchas veces no tiene ni la más mínima lógica militar. En otros escenarios —por suerte— es posible aplicar estrategias más creativas y flexibles, y aún así obtener buenos resultados. **La dificultad es bastante inconsistente** de por sí: el modo fácil es demasiado fácil en todo momento; y el normal no supone un desafío por la IA ene-



"ACORDES PARA LA GUERRA"

La banda sonora **mejora** a la de entregas previas, mostrando variedad en pistas y estilos. No faltan temas grandilocuentes, ambientales ni intimistas; para acompañar al tono de la acción segun sea preciso . Los efectos de sonido son simplemente correctos, en la línea minimalista de los gráficos.

miga, si no por fiar demasiado al factor azar.

No es infrecuente que el sistema de puntería nos deje vendidos en situaciones favorables, o que consiga disparos imposibles por pura potra torera. A veces una caja de colisiones desafortunada en un obstáculo próximo termina absorbiendo todos tus disparos, haciéndote perder un punto de acción en moverte 30 cms y volver a disparar. Esta inconsistencia desemboca en una experiencia de juego que puede ser bastante **injusta** y dado que también se prodiga en misiones largas —algunas de más de una hora—, llega a ser frustrante tener que repetirlas desde el principio debido a un fatídico capricho del destino que dio al traste con nuestra —por lo demás impecable— evaluación táctica.

Además de la estrategia, no podemos obviar el gran componente de rol que entra dentro de la ecuación. Al terminar cada batalla seremos puntuados según nuestra eficacia: se nos otorgará puntos de experiencia y créditos que sirven para evolucionar las clases de soldado, investigar y comprar nuevo armamento/equipo, o desbloquear nuevas órdenes. Además, los rasgos de personalidad de cada soldado también les aportan bonificadores o penalizadores como explicaremos posteriormente.

El argumento también incurre en decisiones criticables. **Es poco ambicioso en términos generales** y se aferra impúdicamente a todos y cada uno de los clichés propios de series de anime para adolescentes —no falta el capitulo de la playa, palabrita del niño Jesús—. Tampoco es que lo haga particularmente mal, pero el que venga esperando una historia rompedora o un enfoque adulto tal vez debería revisar sus expectativas. **Su prosa no es elevada**, pero sí eficaz transmitiendo las típicas situaciones que se dan cuando un grupo de compañeros parte a la guerra, si bien algo edulcoradas por el tono general del juego—y ricas en momentos tragicómicos tan del gusto nipón—.

"EL TÍTULO EN ABSOLUTO PRETENDE SER REVOLUCIONARIO"

Hasta ahora estoy proyectando una imagen bastante negativa del juego, pero quiero dejar claro que hablo desde la certeza de hallarme ante un producto demasiado conformista, lo que no significa que sea malo en absoluto. El diseño de armas y máquinas es extraordinario. Se hereda también ese estilo gráfico tan de cómic, con efectos sencillos y onomatopeyas visibles, que aportan cohesión a un conjuto técnicamente minimalista pero muy reconocible.

El diseño de personajes merece mención propia. Cada soldado de las decenas que componen el escuadrón está perfectamente caracterizado: no solo por arte, también narrativamente. Cuentan con un aspecto y rasgos de personalidad únicos que condicionan incluso su capacidad de coordinarse con unidades afines, o desencadena potenciales ocultos —positivos o negativos— bajo determinadas circunstancias. El cuidado puesto en este apartado es sin duda una de las señas de identidad de la saga, y en este caso los rasgos de los personajes van más allá pues lejos de ser estáticos evolucionan con sus vicencias a lo largo de la campaña.

En novedades jugables tenemos una nueva clase de soldado de a pie: los granaderos. Estas unidades cargan con un pesado mortero que les permite lanzar proyectiles de forma parabólica para evitar obstáculos o destruir coberturas ligeras. Se trata de unidades versátiles de las que es difícil no abusar en determinadas circunstancias. También disponemos de un transporte acorazado de personal armado con una ametralladora. Entre otros muchos añadidos respecto a las mecánicas base: unos realmente aportan variedad, mientras que otros son más anecdóticos.

Para concluir, **estamos ante un juego notable,** anclado a dos defectos de base que le impiden elevarse a la excelencia: 1) se pasa de conservador en su narrativa, y 2) forcejea con unas mecánicas jugables que se han probado difíciles de equilibrar. ■



PS4 · PC

LEGO DC
SÚPER-VILLANOS

POR **JUANCARLOS**SALOZ



INSTAURANDO
LA ANARQUÍA

Es un secreto a voces que los mejores personajes de DC Comics son sus villanos. Desde el impredecible Joker hasta el agudo Lex Luthor, todos tienen algo que les hace espeluznantes. Ahora podemos ser todos ellos gracias a Lego.

Puede que suene exagerado, pero os juro que es así. La mejor película sobre Batman que he visto en los últimos años es *Batman: La Lego Película*. En particular, hay una escena del largometraje dirigido por Chris McKay que me sorprendió por su honestidad. En ella, Batman regresa a casa a bordo de su batmóvil. Acaba de salvar la ciudad por enésima vez, pero en cuanto llega a su enorme mansión le invade una soledad terrible. Ocultando su tristeza bajo un manto de oscuridad, coge un *tupper* de la cocina y lo pasa por el microondas. En estos eternos segundos esperando el *click* del electrodoméstico, **McKay resume de manera formidable el significado del Caballero Oscuro**. Desde que Tim Burton lanzara el primer filme del encapuchado en 1989, han sido muchos los que han probado suerte tras las cámaras del justiciero. Pero, por más que Christopher Nolan recogiera a la perfección el espíritu del héroe atormentado o que Zack Snyder consiguiera en poco tiempo llevar a la pantalla su particular versión sobre el murciélago, lo que logró McKay con su versión cuadrada del personaje demostró que **Lego es mucho más que una broma.**

Seas amante o detractor de Lego, es de recibo reconocer que la marca conoce muy bien a su producto. Desde el recordado *Lego Star Wars* de 2005, no ha dejado de deleitar a los *geeks* de todo el mundo con aventuras a la altura de sus franquicias. Cuando te pones en los mandos de un Indiana Jones o Harry Potter formado por cubos, piensas que simplemente verás una sátira sobre la famosa saga a la que hace referencia. Pero, a medida que avanza cada uno de estos juegos, **Lego demuestra estar al servicio del público**, tratando con un mimo inigualable a los personajes con los que todos hemos crecido.

Lego tiene una buena relación con Marvel, editorial con la que ha lanzado títulos como *Lego Marvel Vengadores*, pero su vinculo con DC Comics está mucho más asentado, como han demostrado los múltiples juegos de *Batman* que han ido saliendo al mercado. Ahora, han decidido explotar el mayor potencial de DC: **sus villanos**. Después del esperpento que supuso *Escuadrón Suicida*, la marca de juguetes ha demostrado cómo se deben utilizar los enemigos de la *Liga de la Justicia*. Y, de paso, han cumplido el sueño de todo fan de la editorial: **ponerse en la piel del Joker, Lex Luthor y hasta 162 villanos más.**

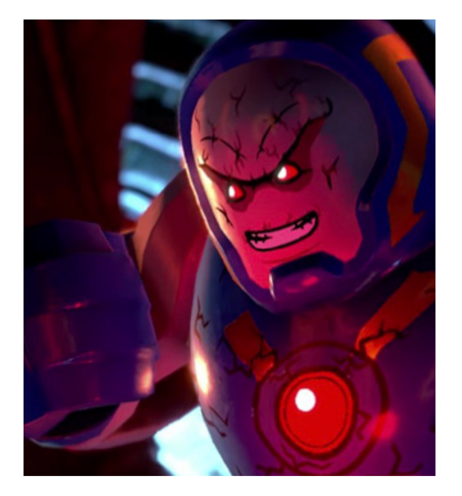
Cuando jugaba a *Lego Dimensions*, el título de la marca al que más horas le he echado, no podía evitar sentirme mal al utilizar a un buenazo como personaje. Mi estilo de juego se basaba en destrozarlo todo, algo que Lego potencia mucho. Y, por más que intentase que me diera igual, cuando controlaba a Gandalf o Superman me sentía fuera de lugar.

Pero con *Lego DC Súper-Villanos* tengo **licencia para cargármelo todo.** Es más, todo en el videojuego me guía hacia la destrucción masiva. El título es anarquía pura y dura, el resultado inevitable de unir a los villanos más cínicos con unas mecánicas que premian el caos.

Pero el caos también es sinónimo de libertad, y esto es lo que mejor ha entendido Lego. Desde un mundo abierto hasta la personalización de un personaje principal, todo en el juego está dispuesto para que la experiencia sea individual para cada jugador. A pesar de seguir una entretenida historia que va marcando el camino a seguir y sirve como presentación de todos los personajes que aparecen en el juego, el jugador acaba teniendo la libertad suficiente como para explorar **un vasto territorio formado por Gotham, Metrópolis y Apokolips.**

El carisma de cada personaje, reforzado gracias a una sublime labor de doblaje, termina de poner la guinda a un pastel de buenas decisiones. Sin embargo, debo ser honesto a la hora de decir que *Lego Súper-Villanos* ha terminado aburriéndome. No hay duda de que el trabajo llevado a cabo por Traveller's Tales es encomiable, y cada puzle demuestra que han cuidado todos los detalles para que el jugador se sienta sumergido en la historia de los más malos de DC. Pero no basta con hacer un divertido juego de referencias que deleite a los fans.

Imágenes del juego







"LA FÓRMULA LEGO SE HA EXPLOTADO EN DEMASÍA"

Mal que me pese, **la fórmula Lego se ha explotado tanto que ha terminado por hartar.** Y, aunque hayan ido evolucionando en mecánicas, incluyendo un curioso mundo abierto, a la hora de jugar acaba siendo siempre lo mismo.

Puzles + Combates basados en pulsar dos botones + Destrozar cosas y montar otras cosas. Puede que Lego no necesite más para desarrollar un videojuego. Pero, en un momento en el que las mecánicas han evolucionado tantísimo, es necesario ofrecer algo más.

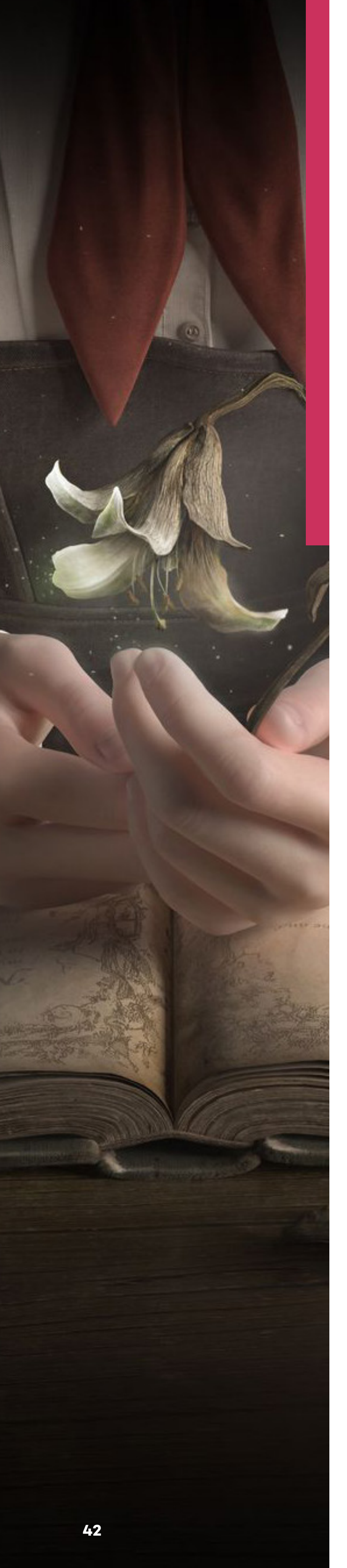


Cualquiera que compre *Lego Súper-Villanos* sabe que no está haciéndose con *Red Dead Redemption 2*. Puede que lo único que busque el *target* al que se dirigen sea **diversión y buenas referencias.** Y, en estos dos campos, Lego es indiscutible.

No obstante, se echa de menos alguna fórmula que saque al jugador de la aliteración. Quizás una narrativa más diversa, con la posibilidad de tomar distintos caminos, habría mejorado la experiencia del usuario. También puede que la clave se encuentre en dar una mayor trascendencia al sistema de combate, demasiado pobre a pesar de las múltiples habilidades de cada personaje.

A sabiendas de que, probablemente, este sea **el mejor videojuego de Lego hasta la fecha**, no puedo evitar preguntarme si Lego es algo más que lo que acabo de experimentar jugando con los villanos de DC Comics. ¿Algún día un título de la marca de juguetes podrá competir contra los mejores juegos del año? ¿Se saldrán de las mecánicas establecidas para probar con algo más arriesgado?

No sé si llegará el día en el que la marca decida sacar menos juegos al año —están entre los dos o tres anuales— en favor de experiencias que, como sus películas, tengan una clara visión autoral. Pero, mientras tanto, **pienso seguir destrozando Gotham con el gas de la risa y amenazando al universo con el titán Darkseid.** ■



DÉRACINÉ

POR **ALEJANDRO**CASTILLO






AMARGO SUEÑO **NARRATIVO**

From Software se estrena en la realidad virtual con una obra llena de contrastes.

También existen obras de autor en el mundo del videojuego. Pese a que la expresión es más propia de la industria cinematográfica, dentro de nuestra joven pasión empieza a crearse un espacio solo alcanzable por directores tocados por la varita de la genialidad. Si hablamos de la nueva Naughty Dog es imposible que no nos venga a la cabeza el nombre de **Neil Druckmann**. Tampoco hace falta irse mucho más allá: **Miyamoto** hace de las suyas cuando se pone a los mandos de sus proyectos. **Son así de especiales,** figuras referentes del arte digital que envuelven a sus obras de un aura inimitable.

Dentro de este compendio de grandes creadores se encuentra el responsable de haber iniciado un pequeño gran cambio en este último lustro. Me refiero a **Hidetaka Miyazaki** y su particular visión del arte. El creativo japonés es, en estos momentos, una de las personas más influyentes del sector por méritos propio. Tras el cierre de la trilogía *Dark Souls*, muchos esperábamos que su batuta se dirigiera a nuevas propuestas. Pese a tener a *Sekiro: Shadows Die Twice* en el horizonte (del que os hablamos largo y tendido en las próximas páginas), From Software nos sorprende con su primera incursión al mundo de la realidad virtual junto a la siempre excelente compañía de Sony Japan.

El director siempre ha mantenido una línea de trabajo arraigada en su metodología a lo largo de los años. Esa narrativa críptica que poco a poco se desenvuelve mediante piezas de texto u objetos permite tejer una historia de mucho más valor de lo que parece en un primer momento. De las espadas y las estadísticas minuciosas pasamos a una experiencia narrativa a través de los ojos de un espíritu que deambula entre la realidad y el mundo espiritual. Pero... **¿qué es la realidad?** Jugar con esa dicotomía es la principal idea sobre la que gira esta breve historia de poco más de dos horas y media.

No os aburriré con descripciones obvias; la publicidad es para otros. Mientras que **siento las mecánicas bastante primitivas y alejadas del potencial de PS VR** (te mueves mediante saltos y no hay exploración libre como tal, todo está acotado para mostrarte lo que quieren), también tengo la certeza de haber presenciado una bellísima metáfora sobre la vida y la pérdida. Pequeños broches de guion que, al concluir, crean una obra sobre la que reflexionar mientras los créditos corren por la pantalla. ***Déraciné*** está pensado únicamente para todos los admiradores del director, aquellos que saben apreciar cada momento de dulzura que nos regala por pequeño que sea. Si no tienes esa conexión, pasarás por él como un trámite con el que sacar un nuevo trofeo de platino. Por fortuna, la música es universal y, tras los acordes, vuelvo a encontrar a **Yuka Kitamura**, una de las compositoras de los últimos grandes éxitos del estudio, a veces poco reconocida en favor de sus colegas.

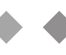
Si hubiera sido un *walking simulator* en su expresión más clásica y alejada del accesorio, no me cabe duda de que ganaría mucho más. Quizá ese haya sido el error: no saber adaptarse del todo bien a un terreno desconocido para ellos.

PS4 · XBOX ONE · PC

TRANSFERENCE

POR **ROBERTO** PINEDA



INMORTALIDAD DIGITAL
¿A CUALQUIER PRECIO?

Elijah Wood debuta en la industria del videojuego bajo el amparo de Ubisoft Montreal

Todos tenemos momentos que desearíamos perpetuar. De hecho, tratamos de hacerlo constantemente: sacamos fotografías junto a nuestro mejor amigo, conservamos regalos de personas importantes para nosotros e incluso grabamos las iniciales de algún familiar en nuestra piel. Lamentablemente, **en esta vida no existe nada imperecedero**, ¿no sería fantástico encontrar un lugar en el que almacenar recuerdos que nunca expiren? En caso de lograrlo, ¿guardaríamos los secretos más oscuros o trataríamos de obviarlos?

Al igual que sucede en diversos ámbitos como la medicina, el deporte o la comunicación, el científico que protagoniza el título a cargo del actor estadounidense considera que las máquinas son la llave para lograr su propósito, que no es otro que hallar el modo de alcanzar la inmortalidad gracias a un dispositivo capaz de **conservar la conciencia humana como si de un fichero informático se tratase**. En principio, depositar sus esperanzas en el progreso tecnológico parece una postura muy coherente si tenemos en cuenta el mundo en el que vivimos, pero ¿qué pasaría si un archivo se corrompe?

Transference nos propone adentrarnos en los residuos digitales que perduran en el interior de una casa familiar en la que, como no podía ser de otra forma, en algún momento sucedió algo terrible. Una experiencia cercana al tan de moda *walking simulator*, reminiscente de obras como *Observer, P. T.* o *SOMA*, entre otras. Exploración, rompecabezas y algún que otro susto, tres elementos habituales en cualquier propuesta de terror, que giran en torno a un potente ritmo narrativo concebido para atormentarnos conforme reconstruimos los recuerdos de una familia condenada por **los horrores arraigados a la naturaleza del propio ser humano**.

Con luces y sombras, el juego consigue atraparnos gracias al fantástico trabajo realizado a la hora de recrear una atmósfera sobrecogedora que logra despertar nuestro interés en profundizar en los recuerdos de la familia. No obstante, la simpleza de sus mecánicas —y la cuestionable interacción con el entorno—, unida a la falta de inspiración en lo que al desenlace de la trama se refiere, acaban dando lugar a una experiencia un tanto irregular que, si bien resulta interesante gracias a su atractiva premisa, **no pasará a la historia** debido a la inexistencia de un clímax capaz de aumentar el valor del resto de apartados que la acompañan. A pesar de no destacar especialmente en nada, el estreno de Elijah Wood —al frente de SpectreVision—como productor de videojuegos se antoja de lo más prometedor: ha sabido plagiar sus ideas en un género propicio para ello y, a pesar de sus defectos, ha logrado concebir un título recomendable para cualquier amante de la ciencia ficción. Por otra parte, tampoco conviene olvidar el compromiso de Ubisoft con las pequeñas producciones, ya que ha apostado por títulos como *Child of Light, Valiant Hearts* y, en esta ocasión, *Transference*. ■







Sekiro
Shadows Die Twice.

por Alejandro Castillo

Tres años han pasado desde que las cenizas se dispersaran. 1068 días desde que la trilogía que definió a toda una generación concluyera en su punto más álgido. **From Software** pasó de ser una compañía nicho, enfocada al público oriental, a una de las super potencias del ocio electrónico a nivel mundial. A los hechos me remito. Si has seguido nuestro apartado de análisis, habrás visto las palabras que le dediqué al maestro Hidetaka durante el análisis de ***Déraciné***. En una época oscura, donde la búsqueda de la accesibilidad era la principal meta a alcanzar, los nipones llegaron como un rayo de luz para ofrecer un punto de vista diferente, en el que enfrentarnos a nuestros demonios en un reto sin igual.

La herencia que nos ha dejado *Dark Souls* (o la **fórmula *Souls***, más bien) es de un valor incalculable y gracias a ellos podemos disfrutar de otras perspectivas similares en base, como es el caso del genial *Ni-Oh*. Pero es hora de ir más allá, afrontar nuevos retos y apostar por reinterpretaciones del esquema que les expuso en el escaparate. Más allá del experimento que ha supuesto la realidad virtual, el gran proyecto que tienen entre manos pasa por ***Sekiro: Shadows Die Twice***, fruto de una extraña colaboración junta a **Activision**.

NINJAS DOLIENTES

El camino del Lobo en el periodo Sengoku

La nueva obra de From Software es su juego más ágil en su amplia trayectoria en el sector. Olvidad todo lo aprendido; las reglas de juego han cambiado.

Gracias a la amabilidad de **Xbox España**, GTM pudo pasar una hora a los mandos del «lobo de un solo brazo» durante el marco de **Madrid Games Week**. Sin duda, fue una de las mayores atracciones de la feria. Las colas para poder probarlo alcanzaban la hora y media de espera, por lo que puedo decir abiertamente que fui un «privilegiado». Es por ello que, al tomar el control de la acción, no pude evitar una sonrisa propia de un niño pequeño. Estaba a punto de disfrutar de uno de mis juegos más esperados para el próximo año.

Como todo juego de From Software que se precie, comencé a jugar como si de un *Soulsborne* se tratara. El primer combate fue, definitivamente, un desastre; no tardé mucho en conocer el sistema de revivir. Al iniciar mi segunda oportunidad, alcé la vista y divisé un círculo verde que cambiaba de posición conforme apuntaba a la estructura. En efecto, **se trataba del gancho,** con el cual podía moverme de edificio en edificio sin llegar a tocar el suelo en ningún momento. Esa pequeña decisión cambió por completo el transcurso de la partida. Debía mirar lo que estaba sobre mí, convertirme en un ninja.



Y así fue. En entrevista con Polygon, **Miyazaki** dejó claras sus intenciones: «**No estamos intentando que *Sekiro* se convierta en la antítesis del resto de *Souls***», exclamó. «Me encantó poder crear esos juegos. *Sekiro* solo será algo fresco y diferente, pero tendrá aspectos que serán familiares para los jugadores veteranos. Quise mantener esa sensación intacta porque disfruto de ello en los otros títulos. Añadir nuevos componentes o mecánicas es una manera de mantenerlo fresco, y haciéndolo es lo que nos va a llevar a crear un mejor videojuego».

Cuando el creativo habla de «nuevas mecánicas» se refiere a la introducción, entre otras, del sigilo, algo inédito hasta el momento en sus últimas obras. Al pulsar el stick izquierdo, el personaje se agacha, lo que le permite hacer menos ruido al andar y poder ocultarse entre los arbustos o mobiliario del escenario. De hecho, aunque no puedan completarse la mayoría de fases utilizando únicamente la evasión, es una manera perfecta de asestar el primer golpe y aliviar el combate incipiente. Algunos tramos sí que serán únicamente en perfil bajo, pero **estarán supeditados a las exigencias del guión**, que ahora tomará más relevancia.

No es un *Soulsborne*, pero tampoco son primos lejanos. Si *Bloodborne* tomó el estilo *strider* de la trilogía mientras recompensaba atacar al ser heridos, aquí se diversifica el *parry*. En combate, uno no trata de acabar con el rival, que también, sino de cansarle lo máximo posible para poder contraatacar y pasar directamente a la ejecución final. Esto, como es obvio, no ocurrirá con todos los enemigos; algu-



"EN COMBATE, UNO NO TRATA DE ATACAR AL RIVAL, SINO DE AGOTARLE HASTA PODER ASESTAR LA EJECUCIÓN FINAL"

nos de mayor rango poseerán varias barras de vida, y pasaremos de una en otra mediante las pertinentes ejecuciones.

Si antes hablábamos del guion como indicativo de quién marca el *tempo* del desarrollo, también repercute en el diseño de niveles. No hay *hubs* como tal, ni siquiera grandes diversificaciones. Pese a ser una experiencia más lineal, también hay lugar para encontrar zonas ocultas o aproximarse al enemigo desde otros ángulos. La horizontalidad de los niveles, como en *Dark Souls 3*, ha dado paso a la **verticalidad** en su máxima expresión. Más que nunca tendremos que aprovechar el escenario para poder seguir avanzando, en vez de servir simplemente como decorativo de los obstáculos a nuestro paso.

Antes de concluir la demo, un jefe final apareció en medio de un puente rodeado de árboles. Me triplicaba en altura, era realmente difícil intentar dar el paso al ataque. ¿Qué ocurrió? Volví a pensar en alto. Los árboles de alrededor servían como escapatoria de sus golpes mientras me balanceaba cual Tarzán con mi gancho. Esta técnica sirvió durante la primera fase; **una ventisca de nieve difuminó el precioso escenario otoñal** en el que nos encontrábamos frente a frente. Ahora, su altura se ocultaba tras la neblina; debía bajar a tierra y esquivar como pudiera hasta que terminara el efecto. Imaginad la escena: yo, ataviado con los auriculares y apretando el mando con fuerza, pegaba gritos aleatorios cuando veía la muerte pasar frente a mí por muy pocos *frames*. Pero no pude evitar besar, finalmente, la lona, y tras toda la adrenalina gastada recordé el lugar en el que me encontraba. Efectivamente, rodeado de gente que pensaba quién fue el que había dejado entrar a este loco.

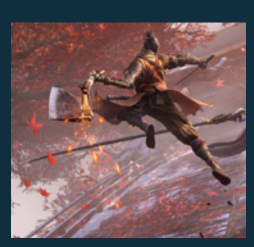
De esta forma resumo mi paso por *Sekiro: Shadows Die Twice*. Más que nunca he sentido el mando pegado a mis manos, absorto por completo del mundo real mientras trataba de sobrevivir a la rapidez de sus encuentro. El camino hasta el próximo 22 de marzo es largo. Al menos me alivia conocer que **From Software lo ha vuelto** a hacer: no hay desafío que se le resista a Hidetaka Miyazaki. ***Praise the Wolf.*** ■

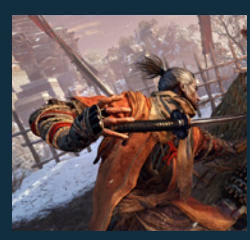
Imágenes del juego

Un brazo multiherramienta

—

El brazo protésico del protagonista le permite convertir su extremidad en un hacha, un lanzallamas o incluso un lanzador de shurikens. Atacar con ella gastará un objeto que rara vez sueltan los enemigos normales. Mientras más grandes son...







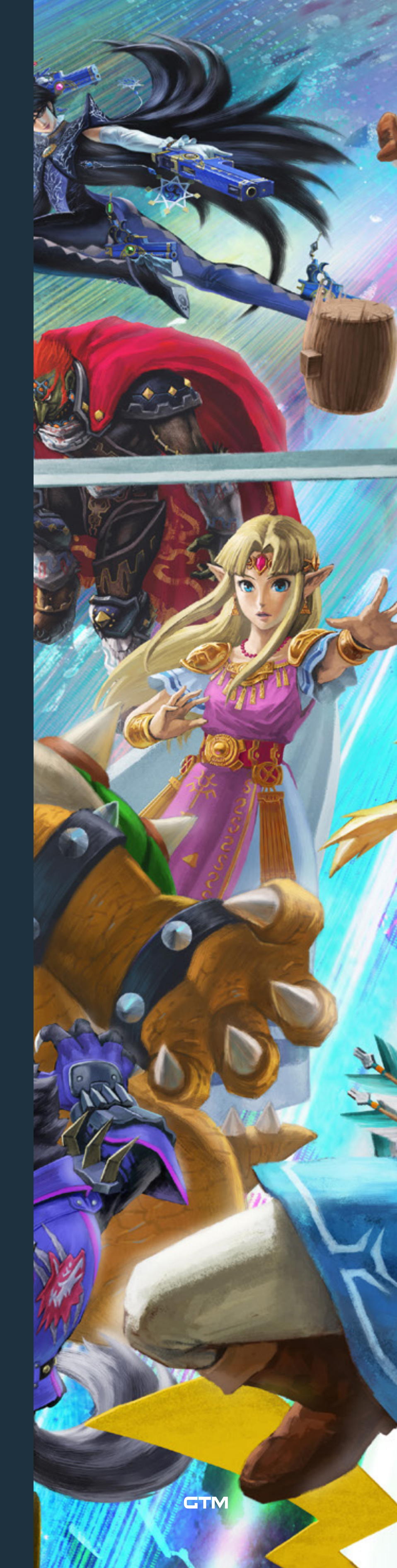
Super Smash Bros. Ultimate

por Fernando Bernabeu

El mundo de los videojuegos sufrió un gran cambio en 1999. Esa máquina capaz de mostrar gráficos tridimensionales pero que todavía funcionaba con cartuchos, Nintendo 64, recibió un atípico título de lucha que podía ser disfrutado por un máximo de hasta 4 personas. El principal reclamo de este juego era que los luchadores formaban parte del reparto de varios juegos populares de Nintendo. Aquel año cambiaron las reglas de juego.

Mario, Link, Samus, Kirby, Pikachu, Fox, Donkey Kong y Yoshi eran los personajes que uno podía encarnar al iniciar una partida de Smash Bros, con Luigi, Jigglypuff, Ness y el Capitán Falcon como los cuatro personajes secretos que había que desbloquear. **Un total de 12 luchadores se dieron golpes hasta tirar a los demás del escenario en aquella época**. ¿Quién nos iba a decir que llegaría un día en el que ese número ascendería hasta **la enorme cifra de 74**?

Si entendemos que las diferentes entregas de *Super Smash Bros.* son una celebración de la historia de los videojuegos en las plataformas de Nintendo, esta última entrega es más bien una fiesta que celebra la historia de esta misma saga. Como bien dijo Sakurai, diseñador de toda esta parafernalia, **el plantel al completo se ha reunido con motivo de este gran espectáculo**.







La historia de Super Smash Bros. es el tema principal

Si Sakurai ha conseguido que el plantel al completo forme parte de Ultimate*, nos esperan con seguridad muchísmas horas de diversión con los amigos.*

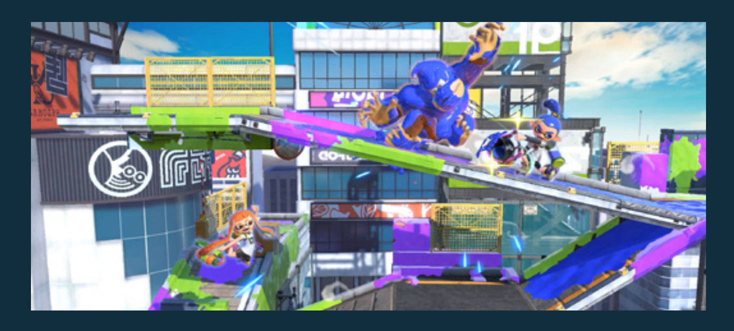
Resulta una moda bastante común que los títulos con los se presentan algunos videojuegos contengan palabras impactantes para describir el sentimiento de jugarlos. Por poner un ejemplo, ahí tenemos el caso de *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*. No obstante, el ***Ultimate*** que acompaña a este *Smash Bros.* no trata de ser una exageración en ningún momento. Simplemente describe el hecho de que **este es el título de la saga definitivo.** Con esos 74 personajes (si no contamos al Entrenador Pokémon como 3 luchadores separados) y con todos los escenarios que vuelven en alta definición para el título de Switch, no se puede alegar que este es simplemente un *Smash Bros.* más.

Después de jugarlo durante la Madrid Games Week y de luchar contra otros entusiastas de la franquicia, a mí me queda claro que el título de *Ultimate* le viene como anillo al dedo. De hecho, toda la información que nos va llegando antes de que el título se lance nos adelanta que **el contenido puede apabullar al más pintado**. Y no precisamente porque sea difícil de entender, sino porque hay tantísimas cosas por hacer y tanto por desbloquear que los coleccionistas del 100% tendrán que echarle muchas ganas para conseguir su objetivo.

Los que ya hayan jugado a alguno de los múltiples títulos anteriores encontrarán en *Ultimate* un patio de recreo donde poner a prueba de nuevo sus habilidades de combate. Asimismo, los jugadores que no hayan catado un *Smash* en su vida seguirán siendo capaces de dominar los conceptos básicos en poco tiempo, pues **el núcleo de las mecánicas se mantiene sencillo para que todo el mundo pueda jugar partidas con los amigos sin importar la experiencia**. En realidad no hace falta mucho para pasárselo en grande con un *Smash*.

Las nuevas inclusiones en el plantel responden a esa idea de pasárselo en grande sin mucho esfuerzo. Ningún personaje nuevo ha sido sacado de una franquicia que no se conozca para dejar las cosas bien claras. Simon y Richter Belmont son los únicos que podrían resultar un poco desconocidos para los que no hayan catado un *Castlevania* en su vida y, sin embargo, es una franquicia plenamente asentada en el panorama videojeguil que necesitaba estar representada en un título como este.

"LOS NUEVOS PERSONAJES HAN CALLADO MUCHAS BOCAS"



"*SUPER SMASH BROS. ULTIMATE* PROMETE SER LA RESPUESTA DEFINITIVA PARA QUITAR DE LA MESA EL ANTICUADO SUPER SMASH BROS. MELEE DE GAMECUBE"

Sin lugar a dudas, las revelaciones de los nuevos personajes han callado muchas bocas. Después de ser demandados por la comunidad durante varios años, por fin podremos controlar a Daisy, de *Super Mario*, Ridley, de *Metroid*, y King K. Rool, el malo maloso de *Donkey Kong*. El resto de luchadores que se unen a la plantilla en esta ocasión son Chrom, de *Fire Emblem*, los Inklings, de *Splatoon*, Canela, de la saga *Animal Crossing*, Ken, de *Street Fighter* e Incineroar, de *Pokémon Sol y Luna*. No importa que algunos estén basados en personajes ya existentes: **esa variedad es más que bienvenida**. Además, Sakurai ya ha anunciado que durante los meses posteriores al lanzamiento irán llegando hasta 6 nuevos luchadores como DLC de pago, el primero, la icónica planta piraña de *Super Mario*.

Otra de las novedades que nos tiene en vilo es el nuevo Modo Aventura: **El mundo de estrellas perdidas**. Parece ser que una nueva fuerza ancestral ha conseguido dominar el universo usando Master Hands y ha transformado a sus habitantes en espíritus. Los luchadores de *Smash* han sido apresados y usados para crear clones malvados capaces de ser poseídos por esos espíritus. **Solo Kirby ha salido ileso del ataque y deberá emprender su propio viaje del héroe para rescatar a sus compañeros** y derrotar al ente malvado de turno, cuyo nombre parece ser Galeem.

Y dejando atrás los modos para un jugador, tiene pinta de que *Ultimate* será la respuesta definitiva de Nintendo para quitar de la mesa el anticuado *Melee* de GameCube. A día de hoy, jugadores profesionales de todo el mundo siguen participando en torneos globales de este viejo título para comprobar quién maneja mejor a Fox o a Marth, pero la misma suerte no se ha repetido desde entonces. El *Brawl* de Wii no consiguió el aprobado de estos jugadores competitivos y el ritmo de *Super Smash Bros. para 3DS y Wii U* se antojaba demasiado lento para seducir a este sector. **Todo apunta a que las mejoras de *Ultimate* están siendo destinadas a apartar al viejo rey de su anticuado trono competitivo**.

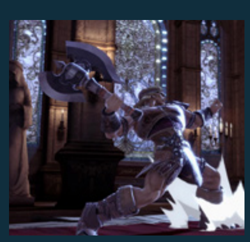
El *Smash* definitivo está a la vuelta de la esquina, así que hay que celebrar por todo lo alto el regreso del rey de los juegos de lucha. ■

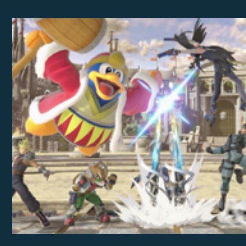
Imágenes del juego

Hasta Solid Snake ha vuelto a *Smash*

—

Sakurai afirma que no ha sido fácil que todos los luchadores anteriores volvieran para *Ultimate*. Conociendo la situación de Konami, es posible que esta sea la última aparición de Snake en un *Smash*.







Dreams.

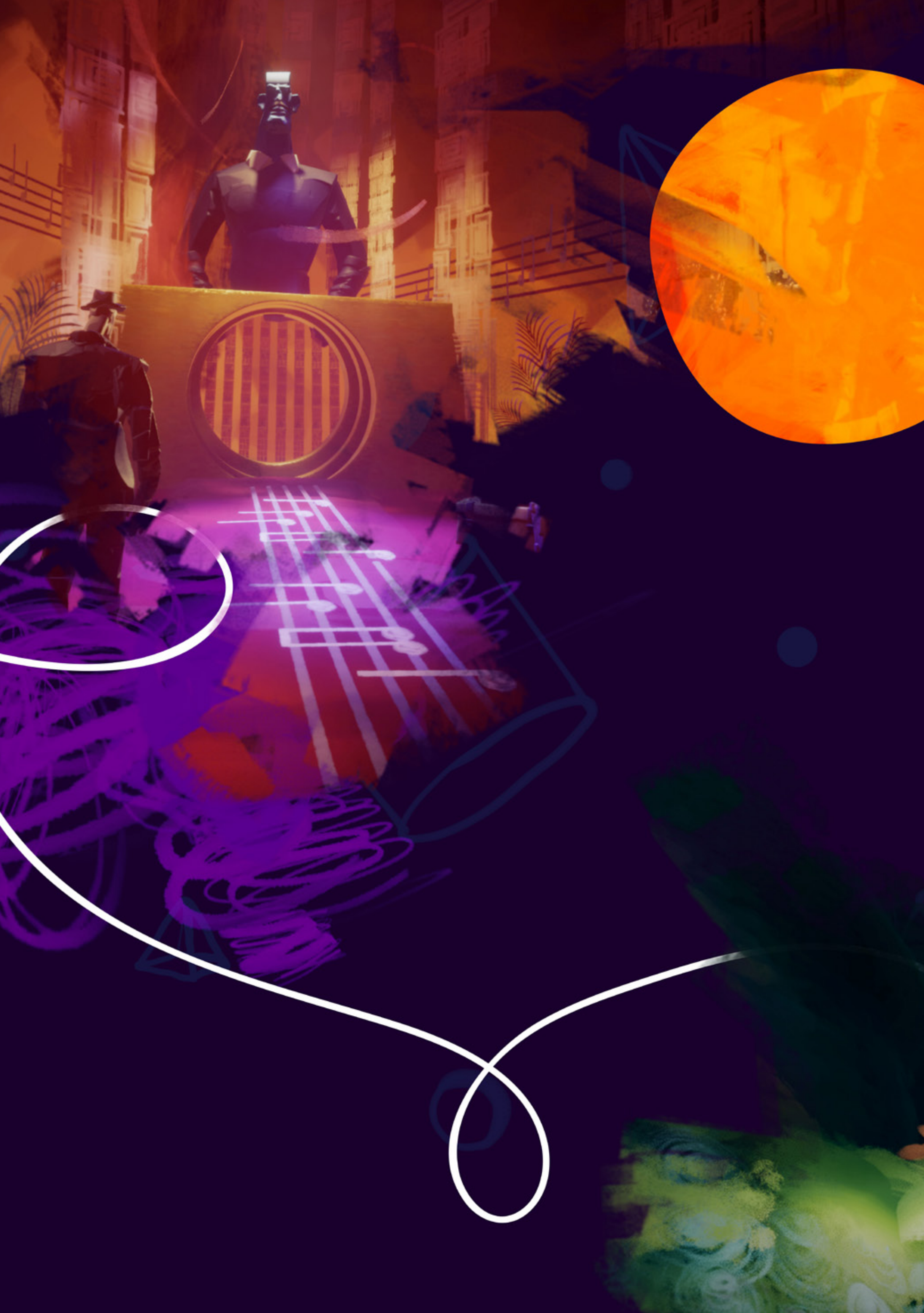
por Borja Ruete

Algo tienen los juegos de Media Molecule. Al contrario que muchas otras desarrolladoras, el estudio busca desmarcarse de lo *mainstream* y experimentar con sus productos. Si tuviera que definir el concepto de sus juegos diría que todos giran en torno a la creatividad. **El jugador como artesano**, como moldeador de contenido. La imaginación trasladada al videojuego, incluso cuando la persona a los mandos no sea especialmente habilidosa.

Little Big Planet fue una de las propiedades intelectuales más interesantes de la pasada generación. El estudio supo mezclar un estilo visual atractivo con **unas fases plataformeras vistosas** y muy divertidas. Sin embargo, el aspecto por el que realmente destacaba era su completo editor de niveles. En los tiempos en los que se daban cifras de ventas durante las conferencias del E3, PlayStation llegó a aprovechar hasta para mostrar los datos de la manera más original, con una presentación construida con el editor de *Little Big Planet.*

Y como en este juego, Media Molecule da un paso más allá y presenta *Dreams*. Acudimos a la **Madrid Games Week** para charlar con Abbie Heppe, responsable de comunicación del estudio británico.







Todos tus sueños ***hechos** realidad*

Dreams *es la herramienta, la fuente de creación. Lo nuevo de Media Molecule sorprende por su versatilidad y por las múltiples opciones de su editor, que se adapta al novato y al desarrollador experimentado.*

La nueva producción de Media Molecule no lo ha tenido fácil. El juego fue anunciado años atrás, pero hasta hace bien poco muchos se preguntaban: **«¿Y esto qué es?»**. La respuesta corta es que *Dreams* es un videojuego, pero a la vez también un complejo editor con el que se pueden crear toda clase de experiencias. A través de sencillos menús, muy intuitivos, el usuario tiene en sus manos la capacidad de diseñar todos los aspectos de su videojuego.

Los padres de *Little Big Planet* y *Tearaway* nos vuelven a deleitar con **una propuesta tan original como divertida**. Con la idea de conocerla un poco más a fondo, dirijo mis pasos a la Madrid Games Week, evento donde no solo puedo probar el juego, sino también charlar un rato con Abbie Heppe, que lidera el departamento de comunicación de Media Molecule. Antes de fichar por el estudio de *Dreams*, fue periodista de videojuegos en una revista ya extinta; también participó en la elaboración de programas de radio en formato *podcast*. Más adelante, Respawn Entertainment la reclutó como miembro del equipo de comunicación. Sin embargo, lo más curioso es que durante su etapa en el estudio terminó grabando las voces de un personaje de *Titanfall*: «Fue por accidente, éramos un equipo muy pequeño», explica con una sonrisa. Heppe ha disfrutado de los videojuegos desde su más tierna infancia. En general, considera que el panorama ha cambiado radicalmente desde que era niña: «Los videojuegos son muy populares ahora, independientemente de si eres hombre o mujer. Antes, que los videojuegos fueran una afición no era precisamente guay. Era más como, **"oh, los *nerds* juegan a videojuegos"** ». Para Heppe, no es una cuestión de género necesariamente. «Creo que depende de dónde trabajas y con quién trabajas. Cada una tiene una experiencia individual. Para ser honesta, yo nunca he tenido una mala experiencia». Lo que es evidente es que poco a poco la industria se ve con otros ojos. «Cuando era niña no existían ferias como esta. Teníamos el E3, pero era una feria de negocios». Ahora, los jugadores se reúnen en convenciones para compartir su afición con otras personas.

Un concepto tan abstracto como el de *Dreams* no parece sencillo de vender al gran público. Le pregunto por esta cuestión y me responde que aunque todavía no saben lo que

"ES UN VIDEOJUEGO, PERO A LA VEZ, UN COMPLEJO EDITOR"



"NO TENGO EXPERIENCIA EN TEMAS TÉCNICOS, NUNCA HE USADO UN PROGRAMA 3D NI SOY MUY BUENA EN PHOTOSHOP, PERO HAGO MIS PINITOS EN *DREAMS* Y ESTOY MUY ORGULLOSA"

va a ocurrir, el producto está pensado para la sociedad contemporánea. «La gente hace vídeos en Youtube, monta *streamings*, sube fotos a Instagram, comparte cosas. Somos una cultura creativa. Yo no tengo experiencia en temas técnicos, nunca he usado un programa de 3D ni soy muy buena en Photoshop, pero hago mis pinitos en *Dreams*. De hecho, he creado cosas de las que estoy muy orgullosa y que me entusiasma compartir». No en vano, una de las características principales del juego es que **puedes compartir todo lo que diseñes** con la comunidad. Basta juguetear unos minutos con las herramientas que ofrece para descubrir el océano de posibilidades que tiene. Si eres un novato sin experiencia como es mi caso, tal vez te asuste el hecho de no saber ni por dónde empezar. Nada más lejos de la realidad. Media Molecule ha preparado tutoriales que te introducirán en cada una de las mecánicas. Además, es posible utilizar los recursos predefinidos del juego (o los que comparta la comunicad) para arrancar con tus creaciones. El modelaje se hace de forma intuitiva con el Dualshock, aunque también es posible utilizar los mandos Move.

Un ejemplo de la complejidad que llega alcanzar el editor lo encontramos en las **herramientas de sonido.** *Dreams* brinda los mecanismos para construir cada resquicio del videojuego, lo que incluye la banda sonora y las voces. Si no eres músico ni tienes conocimientos necesarios, siempre puedes trastear y generar piezas sin demasiada dificultad. Eliges la base rítmica, realizas unos movimientos de mando y tienes tu pista. En cambio, si posees algo de dominio, las herramientas son prácticamente igual de potentes que las profesionales. Me cuenta Heppe que la gente del Departamento de Sonido de Media Molecule ha realizado verdaderas virguerías. Además, *Dreams* incorporará un **modo historia** creado con las propias herramientas del juego. Cine negro, aventuras, plataformas y puzles se combinarán para ofrecer tres historias diferentes.

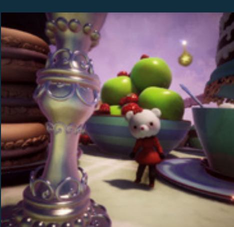
Me despido de Abbie Heppe con ganas de crear, de sumergirme en el proceso creativo. Visualiza una idea en tu cabeza, plásmala y hazla realidad. **El límite de los sueños es la imaginación.**

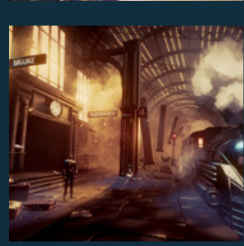
Imágenes del juego

Sueños para todos

—

No tienes que ser un experto para divertirte y crear cosas en *Dreams*. El juego se adapta al jugador.









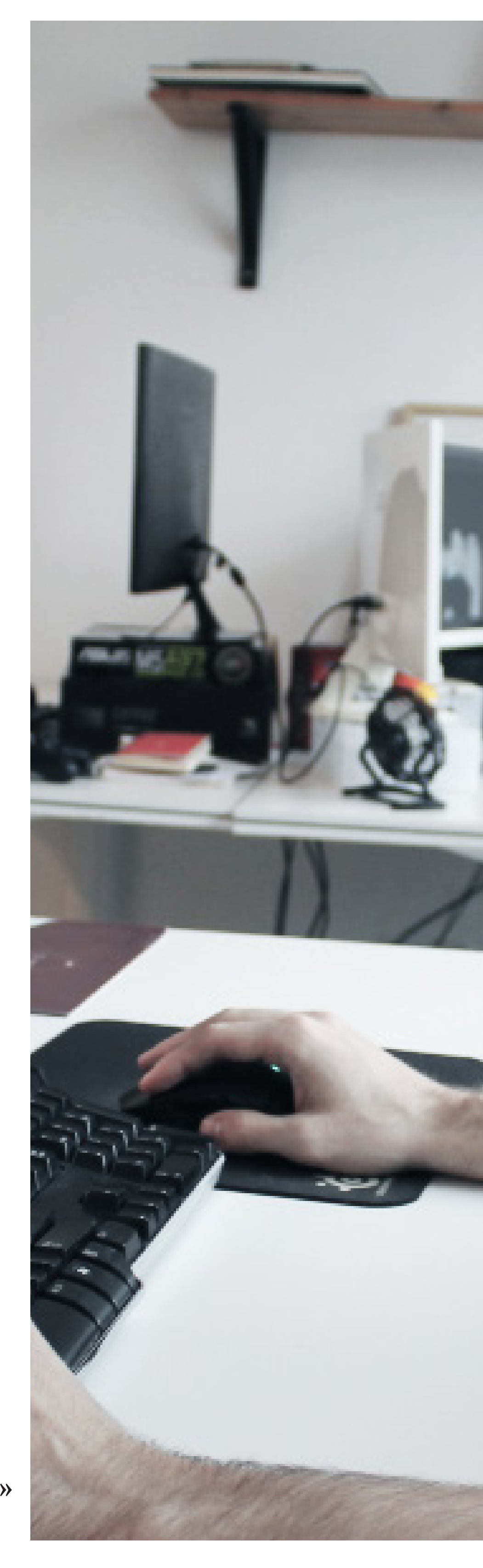
GRIS POLÍCROMO

—Nomada Studio—

Aunque parezca un debate añejo, cada poco tiempo surge la misma cuestión: ¿los videojuegos son un arte? Existen muchos contrarios a esta concepción, ya sea por desconocimiento o por evadir un término que puede sonar vanidoso. Pero *GRIS*, el primer videojuego de la compañía **Nomada Studio**, ha surgido para disipar todo tipo de dudas.

Escribe: **Juan Carlos Saloz** · Fotografía: **Juan Carlos Saloz**


ARTE EN
FORMA DE
PÍXELES



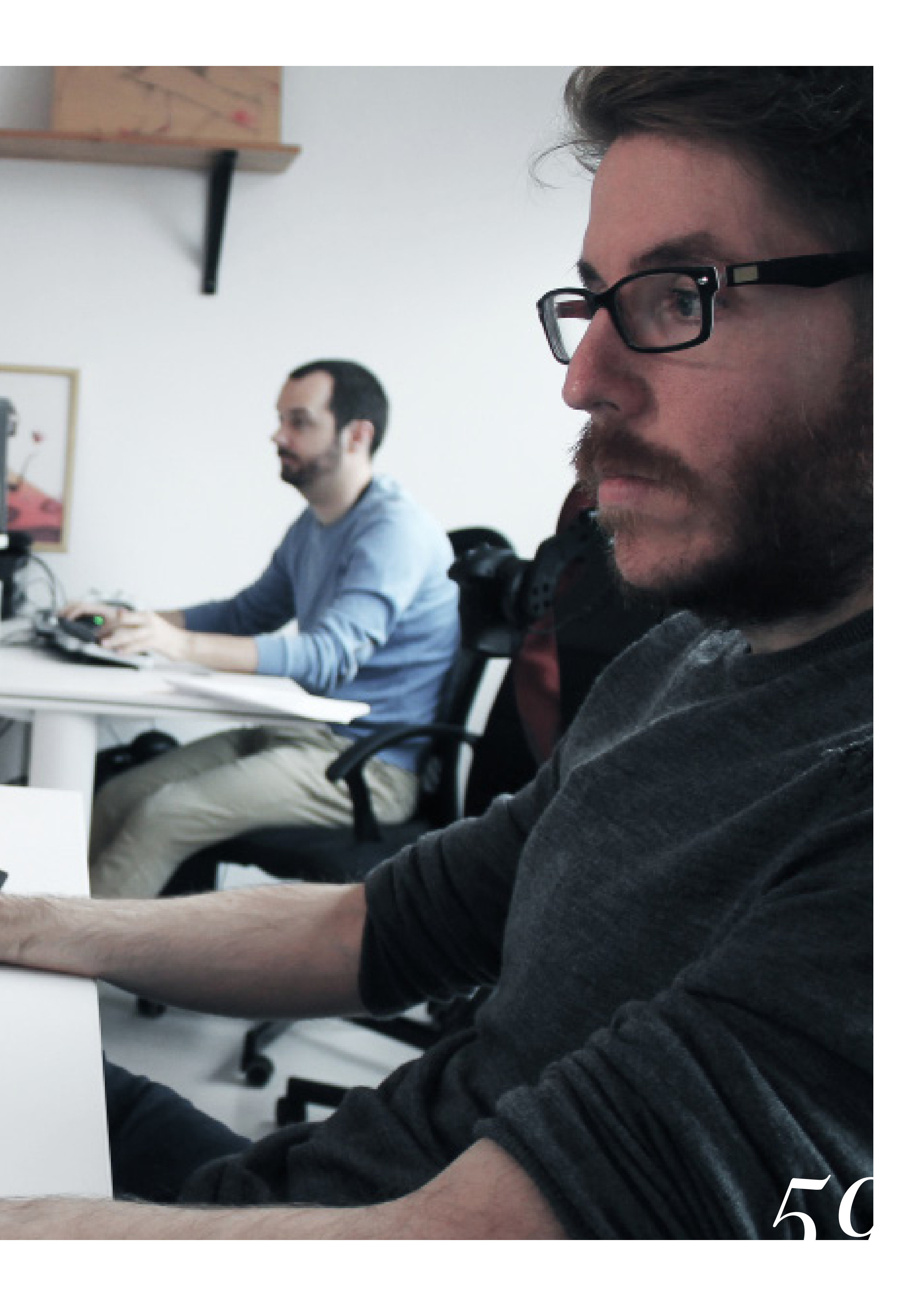
A solas con NOMADA STUDIO

Conrad Roset, Roger Mendoza y Adrián Cuevas son las mentes detrás de *GRIS*, el videojuego español que ha roto esquemas

Acabo de salir de una pequeña oficina situada en el **barrio de Gràcia,** en Barcelona. En cuanto toco el suelo húmedo, noto cómo un frío glacial recorre mi cuerpo. La lluvia arrecia y no he traído paraguas. Tan previsor como siempre. Con cuidado, meto la cámara de fotos en la mochila; no está la cosa como para que acabe empapada. Pero no es la cámara ni la *tablet* lo que me preocupa. Ni siquiera la cartera, que ya ha pasado por remojo en varias ocasiones. Lo único que tengo miedo de empapar es el **póster firmado que acaba de regalarme Conrad Roset.** Si habéis escogido la portada oficial de este mes, sabéis de qué póster hablo. Sí, en él aparece la ilustración de la joven de ojos anaranjados y cabello azul que lleva meses recorriendo decenas de medios, desde *Meristation* hasta *Polygon* pasando por *La Vanguardia* o *El País*. **Ella es la protagonista de *GRIS*.**

Mientras intento resguardar la valiosa lámina de Conrad, un sentimiento de envidia me embarga por completo. La envidia sana de ver cómo tres soñadores aportan un enorme puñado de arena a la industria del videojuego español. La envidia, algo menos sana, de observar cómo **compañeros del gremio hacen historia en los videojuegos** mientras yo tengo que conformarme con escribir sobre cómo lo hacen. «Es el mal de todo periodista cultural», me digo a mí mismo. Una vez resguardado el póster, tras varios minutos corriendo en la intemperie, llego al tren que me llevará de regreso a casa. Por fin, tras mi pequeña odisea *millennial*, puedo relajarme en un asiento vacío y refugiarme en el teléfono móvil. Abro Twitter y, sorpresa, **una nueva polémica ha surgido** en el maravilloso mundo del periodismo de videojuegos. Al parecer, un tal Ramón Oliver ha publicado un artículo titulado «Cómo ser un cultureta a la hora de escribir sobre videojuegos». Sonrío, a sabiendas de que una entrevista en la que llevo cuatro párrafos hablando de mis movidas da la razón al redactor.

Por lo visto, muchos de mis compañeros se han ofendido con el artículo. No les falta razón; todos ellos llevan años pencando para que **nuestra profesión se considere algo más que la corrupción** de una industria en la que los maletines, por más que se intente negar, están a la orden del día. El texto de Oliver no me ofende. Al fin y al cabo, se dirige a «intrusos» de la profesión y yo llegué a esto a través del periodismo. Tampoco me hace ni pizca de gracia, pues no es más que una serie de hipérboles destructivas que **se queda lejos de construir una sátira inteligente.** Pero debo reconocer que da en el clavo en algunas de sus premisas. Tanto a mí como a muchos otros compañeros —aunque ni mucho menos a todos— nos gustaría tener una »





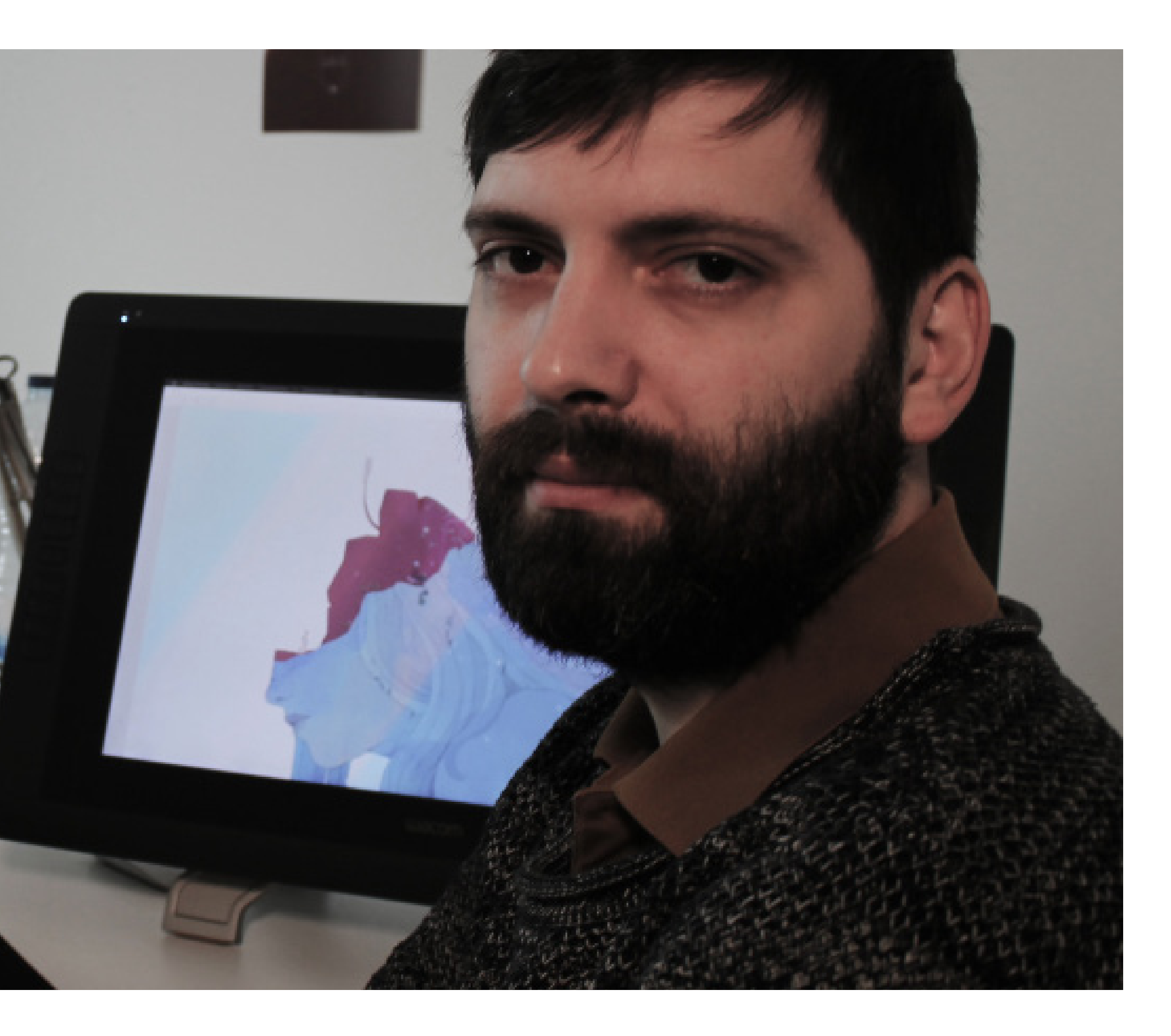
» voz propia en la industria más allá de análisis o reportajes. Además, soy el primero que lucha contra las críticas de cine que se pierden tanto en sus referentes que acaban por no explicar nada. Sin embargo, **no puedo estar menos de acuerdo en su análisis.** Está bien, puede que algunos exageremos a la hora de hablar de juegos como *Animal Crossing*, pero el devenir de la industria nos ha llevado a una decisión de no retorno: **o evolucionamos junto a los juegos o perderemos la poca credibilidad que nos queda.**

Por más que lo intente, no se me ocurre ninguna forma de hablar de *GRIS* sin hablar del videojuego como forma artística o sin utilizar palabras que acaben en «-mente». El juego de Nomada Studio **es tan hermoso** que ha llegado al nivel del arte petulante. Sencillamente, no se puede hacer un profundo análisis de *GRIS* sin destacar la filosofía de su narrativa y el magnetismo de su diseño. Mal que les pese a muchos fans de *Call of Duty* o *FIFA* —sin desmerecer en absoluto a estos títulos históricos—, **obras como *GRIS* llevan al videojuego a una dimensión distinta.** Ya no solo hay hueco para seguidores de los «matamarcianos». El videojuego es ARTE, en mayúsculas, y no se me ocurre mejor forma de reivindicarlo que con este juego.

ESCALA DE GRISES

Azul, rosa, naranja, rojo, violeta, verde. Irónicamente, al pensar en *GRIS*, un arcoíris llena mi mente. Es, probablemente, **el videojuego más colorido del año,** pero su nombre indica todo lo contrario. «El nombre del juego viene por el hecho de que comienza en colores grises. La mecánica principal es que **el escenario se va coloreando.** El jugador debe descubrir el significado de lo que se pinta», aclara Conrad en mi visita a su oficina. Al probar el juego en el Salón del Manga de Barcelona, compruebo sus palabras de mi primera mano. *GRIS* comienza en gris, pero **es un viaje evolutivo** que concluye en una explosión de colores.

A pesar de solo haber probado unos minutos, entiendo lo que buscaban expresar con el juego. Los pasos lentos, apesadumbrados y muertos de la protagonista acompañan los primeros compases de *GRIS*. No sé qué le ocurre, pero siento una complicidad máxima con su dolor. «Es una historia **sobre el dolor, sobre la superación.** Es un personaje perdido en su propio mundo, que tiene que descubrir el significado de su viaje», asegura el director creativo. «Es un juego que no te »



En GRIS, *Nomada Studio configura una narrativa implícita y sutil en la que el jugador ha de buscar sus propias respuestas*

» explica una historia de forma explícita. **Eres tú quien debe indagar y buscar el significado de la historia.** Hemos creado distintas metáforas y elementos que el jugador debe buscar y ordenar para llegar a su propia conclusión de lo que significa *GRIS*».

Estas últimas palabras me pillan algo desprevenido. Acostumbrado a historias muy marcadas, recuerdo que las **experiencias que más me han implicado emocionalmente** en el sector han sido aquellas cuyo significado debía buscar por mí mismo. *Journey*, *RiMe* o, en menor medida, *What Remains of Edith Finch* son experiencias vívidas que recuerdo más allá de los tradicionales Triple A. Y todos estos juegos son los referentes que han usado los desarrolladores de *GRIS*. «Nos hemos fijado en juegos que buscan brindar una experiencia más que un reto. Gracias a juegos como *Journey* o *Monument Valley*, **hemos podido aportar nuestra propia visión.** Sin estos referentes habría sido complicado. Desde el primer momento teníamos claro nuestro objetivo: **no queríamos frustrar al jugador, no queríamos que pudiera morir.** Todo esto entraba en conflicto con la narrativa», concluye Conrad.

Para conseguirlo, tanto Conrad como los otros fundadores de Nomada Studio, Roger Mendoza y Adrián Cuevas, **han trabajado al detalle cada pequeño paso** de esta experiencia en dos dimensiones. «Cuando el arte manda en el diseño del juego, la diferencia es notable», asegura Cuevas, que ejerce como productor y programador. «Es difícil diseñar niveles en un juego donde no puedes morir y donde **el arte manda tanto.** No puedes tener pare- »

“

GRIS ES UNA HISTORIA SOBRE EL DOLOR, SOBRE LA SUPERACIÓN. ES UN PERSONAJE PERDIDO EN SU PROPIO MUNDO

”

» des invisibles en todos lados, sino que tienes que construir el nivel para que quede bien, jugando con la cámara, etc. Intentábamos llegar a acuerdos con el departamento de Arte para que el juego avanzara correctamente. Ha sido complicado, pero merece la pena».

Pequeño, concreto y lleno de posibilidades. *GRIS* no necesita una gran aventura, ni siquiera una gran historia, para convertirse **en una experiencia que se graba a fuego en el cerebro**. Apenas unas tres horas bastan para completar el videojuego —aunque pueden ser más si cumples con cada puzle opcional—, pero cada segundo que pasas delante de la pantalla merece la pena. No necesita más de cien horas de exploración en campos desiertos de un mundo abierto; su motivación, como su equipo, es pequeña. **Pero lo que genera en el jugador es mucho más grande.**

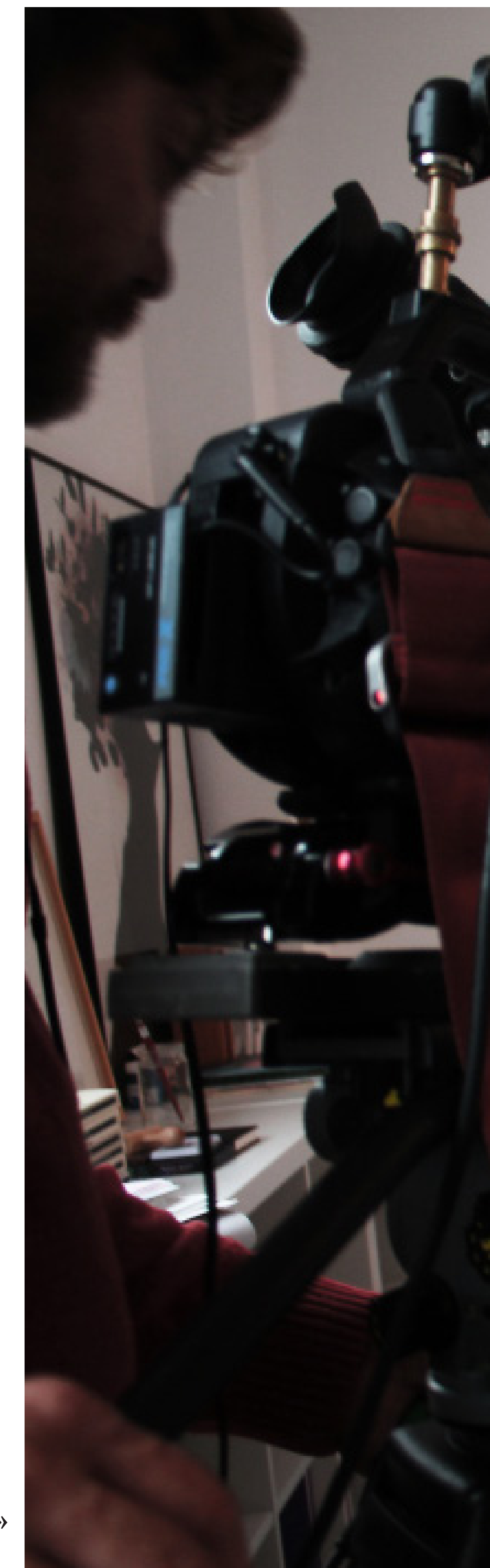
«*GRIS* está pensado para que cualquiera, incluso personas que no hayan jugado antes a videojuegos, puedan dar sus primeros pasos en este mundo. Naturalmente, cuenta con una curva de dificultad, pero prácticamente **cualquiera que no haya jugado antes puede, al menos, adentrarse en el juego**. Incluso es recomendable jugarlo en pareja o familia, ya que verlo también es bonito», ratifica Cuevas, que ha hecho la prueba con familiares y amigos que ni siquiera están relacionados con el sector. Cuando algo les parecía demasiado complejo, lo acababan simplificando. Querían que fuera **una aventura con retos** para los más experimentados, pero **accesible para cualquiera** que solo busque una experiencia artística.

Teniendo en cuenta que es un videojuego de plataformas en 2D, su premisa se aleja de los juegos indies de esta guisa. A pesar de entender el arte de forma similar a *GRIS*, *Maldita Castilla*, *Rain World* o *Celeste* desafían a los jugadores más expertos. Buscan activar la melancolía de los seguidores del género y hacerles disfrutar de partidas en las que, probablemente, morirán cientos de veces antes de llegar al final. Sin embargo, **en un juego donde la muerte no existe,** todo esto no tiene sentido. Como afirma Conrad, **«es más cercano al cine de animación que a los videojuegos»**. Un lugar al que, como en las películas de Ghibli o Pixar, todos están invitados.

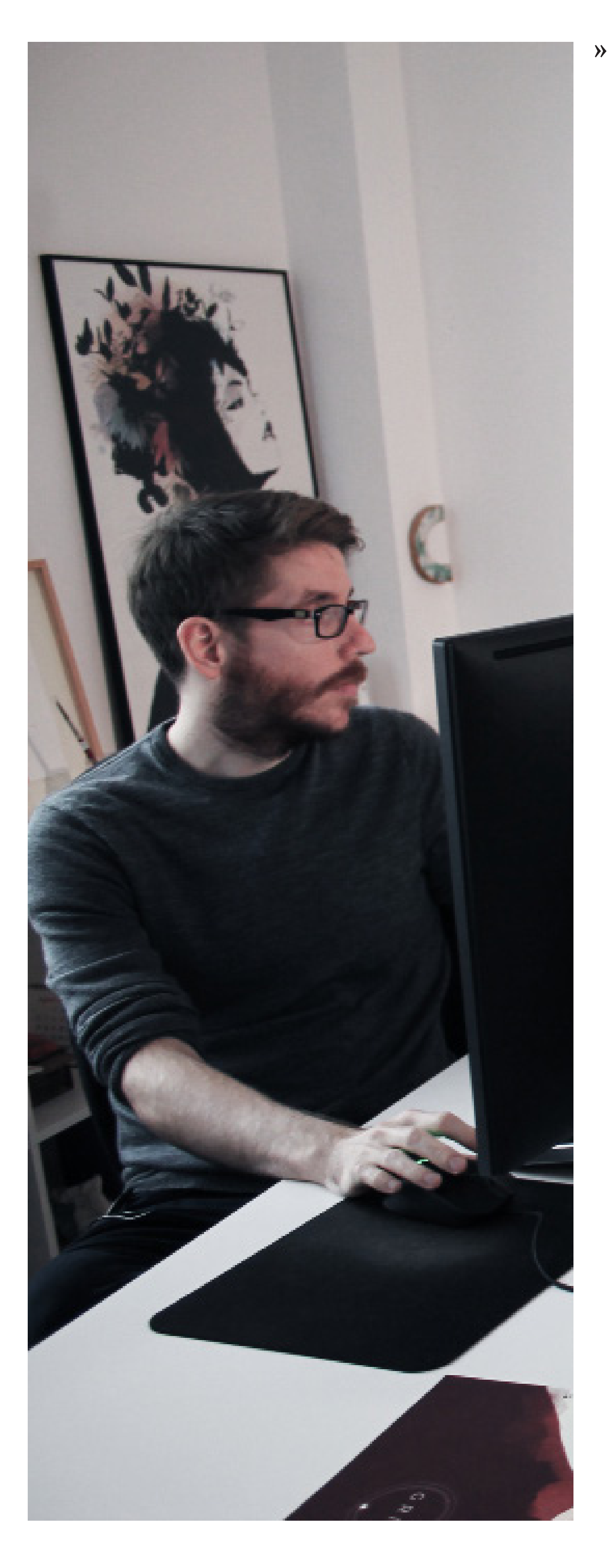
NÓMADAS

«El nombre de Nomada nos viene como anillo al dedo. Yo estuve trabajando en Montreal con Ubisoft, Conrad vivió en Nueva York, Adrián ha estado en casi todo el mundo… **es una palabra que nos identifica bien.** Además, funciona en varios idiomas, así que nos gusta». Roger Mendoza intenta explicarme el porqué del nombre del estudio detrás de *GRIS*. Pero, en cuanto la cámara deja de grabar, me explica la verdad: **el nombre de Nomada proviene de Nømad Coffee,** la cafetería barcelonesa en la que se reunían para entablar las primeras conversaciones sobre el juego en 2016. Cualquier joven emprendedor —AKA hipster— de Barcelona conoce Nømad, un recinto de café artesanal que **suele servir como centro de reuniones** para proyectos que están a punto de despegar. Recuerdo haberme reunido aquí en el pasado para proyectos similares que no llegaron a buen término, por lo que sin duda es un lugar clave donde *GRIS* dio sus primeros pasos.

Antes de aterrizar a la cafetería donde se gestaron **los primeros sueños coloridos de Nomada Studio**, un joven pero experimentado **Conrad Roset** se cuestionaba cómo entrar en el mundo »







» del videojuego. Nacido en Terrassa, antes de graduarse en Bellas Artes ya se había convertido en un pequeño fenómeno viral en internet. Sus **impresionantes ilustraciones comenzaron a compartirse en todo tipo de redes sociales,** por lo que no tardó en encontrar trabajo. La fortuna quiso que Zara —el hogar del ¿emprendedor? más rico de España— le contactara para trabajar en una colección, así que se incorporó a sus filas para profesionalizarse en un lugar privilegiado para un joven artista. Tras su paso por la multinacional, **Conrad expuso en galerías de todo el planeta y trabajó para decenas de marcas,** desde Coca-Cola hasta Disney pasando por editoriales como Norma y Random House Mondadori. Su trayectoria profesional acompañaba a su evidente talento, pero no se conformaba con trabajar para otros. En sus ratos libres, los videojuegos le acompañaban desde que tenía uso de razón, así que debía dar el siguiente paso. **Debía diseñar un videojuego.**

Poco a poco, esta idea de desarrollar un juego que evolucionara cromáticamente le inundó los pensamientos, pero tuvo que esperar unos meses hasta que el destino volviera a hacer de las suyas. En el cumpleaños de una amiga cercana, **Conrad conoció a Roger Mendoza y Adrián Cuevas**. Ambos eran amigos desde la facultad. Estudiaron juntos y consiguieron trabajo en la misma empresa: Ubisoft. El talento de los dos programadores era tan parejo como palpable, de forma que la compañía Triple A no se lo pensó a la hora de adquirir sus conocimientos. Sin embargo, **mientras Mendoza fue trasladado a Ubisoft Montreal, Cuevas viajó a sus oficinas en Inglaterra.** Durante los siguientes años, los desarrolladores trabajaron en varias entregas de *Assassin's Creed*, *Rainbow Six Siege* y *Far Cry*. Era un sueño para ellos, pero ¿era como esperaban?

«En *Assassin's* éramos más de cien personas, pero yo solo me ocupaba de una cosa. No conseguía implicarme como lo hago ahora», cuenta Mendoza. «Estamos muy contentos de haber trabajado en la industria Triple A, pero, cuando llevas unos cuantos años haciendo este tipo de juegos, **te apetece hacer algo más personal**. En equipos de quinientas o seiscientas personas, solo te dedicas a una pequeña parte». Decididos a dar un arriesgado paso de gigante en la industria, Mendoza y Cuevas **abandonaron la comodidad de trabajar en una multinacional** para regresar a Barcelona. No tenían muy claro cuál sería su siguiente paso, pero sí en aquel cumpleaños. En mitad de la fiesta, Conrad les explicó la idea a sus futuros compañeros. Como explica Mendoza, «**él buscaba programadores y nosotros no conocíamos artista**s. Fuimos a hacer un café una tarde y ahí comenzó todo».

Entre cafés, tartas de cumpleaños y experiencias por todo el globo nació un proyecto indie como cualquier otro de los que nacen en España cada día. Sin embargo, a pesar de »

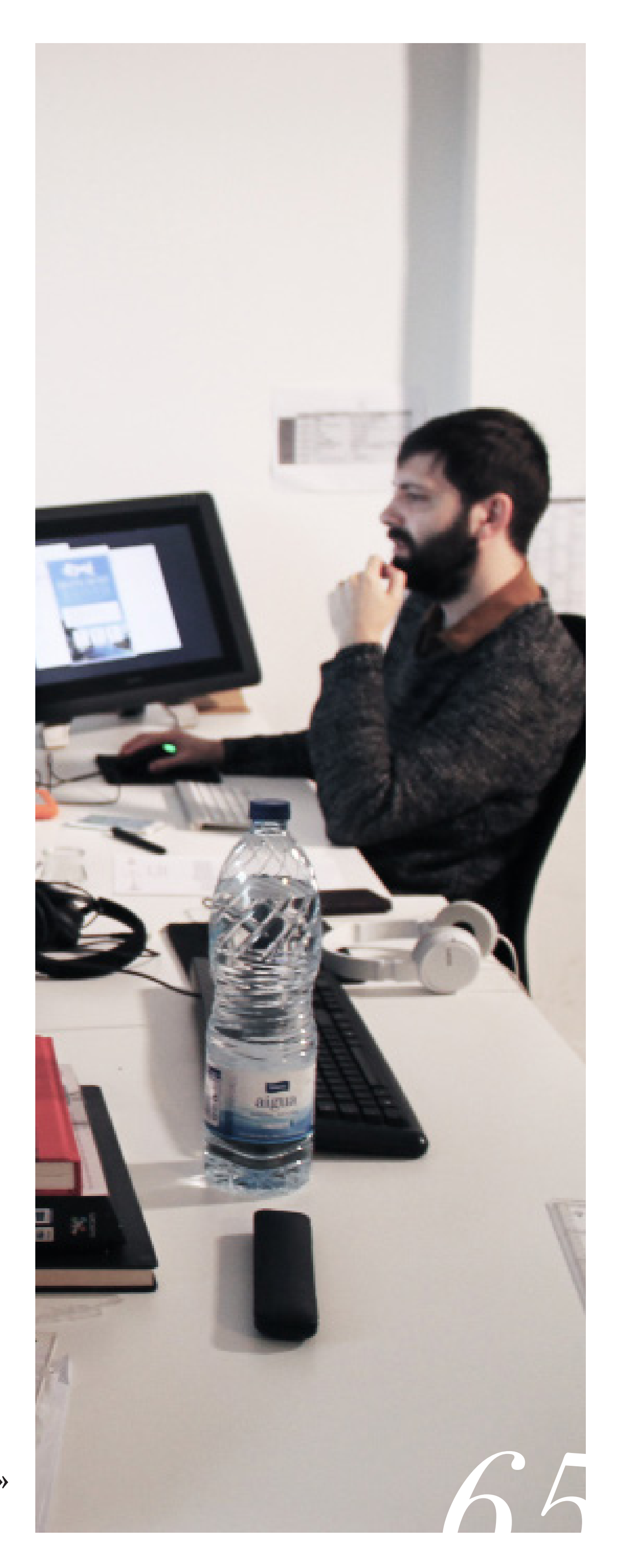
la nula experiencia de Conrad en los videojuegos y la poca idea que tenían los programadores sobre gestión empresarial, **nadie era un novato en Nomada Studio**. Los tres contaban con un currículum irreprochable en sus propios ámbitos, así que *GRIS*, desde el día uno, se auguraba con un futuro mucho más sólido que la gran mayoría de juegos indies. En busca de hacer algo pequeñito, pero tan original como funcional, **el equipo de fundadores pensó en *GRIS* como un juego para móviles.** Dos dimensiones, poca duración, mecánicas simples… todo parecía hecho para este formato, pero, a medida que el proyecto avanzó y se dieron cuenta de sus posibilidades gráficas, decidieron ampliar su objetivo. No sería un juego para *smartphones,* **sino para ordenadores y el nuevo hogar de los indies: Nintendo Switch.**

Con un total de 25 personas participando en el proyecto —incluyendo los impresionantes músicos de Berlinist Band, quienes han elaborado toda la banda sonora del juego— y no más de doce personas trabajando al unísono, ***GRIS* sale al mercado tras dos años exactos desde que se fundó el estudio.** Al contrario de lo que ocurre con la mayor parte de juegos de esta guisa, la mayoría de fichajes externos han sido de ilustradores debido a su enorme carga artística. No obstante, cuando se demostró que era un videojuego con un futuro alentador fue cuando **contactaron con Devolver Digital.** Lo explica Roger Mendoza: «Nos conocimos en la Gamescom de 2016. Cuando comenzamos con Nomada, decidimos dejar nuestros trabajos y, durante seis meses, hicimos un prototipo de *GRIS*, una pequeña *demo* de seis minutos. Allí tuvimos la suerte de contactar con muchos *publishers,* pero el que más nos gustó fue Devolver».

Sin ningún tipo de entrometimiento creativo, la empresa distribuidora de videojuegos como *Hotline Miami, Absolver* o *Enter the Gungeon* ha trabajado para hacer de *GRIS* el último videojuego *indie* del que todo el mundo habla. **En su día, fue el impulso necesario para que *GRIS* saliera adelante** y a largo plazo ha demostrado ser un aliado fiel para llevar a cabo su atrevido proyecto.

REGRESO A CASA

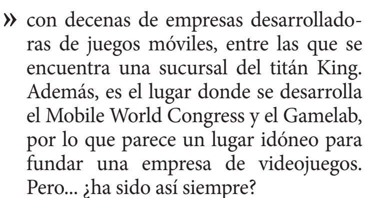
A pesar de definirse como nómadas, Roger, Adrián y Conrad **siempre han tenido un lugar al que regresar.** Su odisea termina en Barcelona, el lugar que les dio las herramientas para crecer fuera de sus límites y donde han visto nacer a su mayor sueño. Quienes vivimos aquí sabemos que es un lugar cambiante, donde la fama puede surgir de lo más inesperado —¿hace unos meses quién era Rosalía?— y donde cada día, también, se estrellan cientos de proyectos con un enorme potencial para triunfar. **El mundo de los videojuegos es algo más particular en esta ciudad.** A pesar de que el mayor peso del sector se encuentra en Madrid, Barcelona cuenta »







AL SER UN PAÍS DONDE LA INDUSTRIA *INDIE* ESTÁ TAN EN ALZA, CONTAMOS CON VISIONES TAN DISTINTAS COMO ÚNICAS

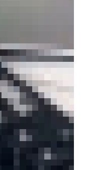


» con decenas de empresas desarrolladoras de juegos móviles, entre las que se encuentra una sucursal del titán King. Además, es el lugar donde se desarrolla el Mobile World Congress y el Gamelab, por lo que parece un lugar idóneo para fundar una empresa de videojuegos. Pero... ¿ha sido así siempre?

«Tanto Roger como yo, que estudiamos en Barcelona, **nos fuimos al extranjero a buscar suerte en los videojuegos.** En España comenzaba a haber algo, pero muy poco», explica Adrián Cuevas, rememorando su pasado de hace diez años, cuando se graduó en la Universidad Ramon Llull. Su regreso ha sido por la puerta grande, pero no solo por sus proyectos propios. **La industria también ha avanzado lo suficiente como para que *GRIS* pueda ser una realidad.** «Lógicamente, todavía se puede mejorar mucho, sobre todo a la hora de dar soporte a estudios pequeños, pero, en general, creo que la situación es muy favorable en comparación a hace una década».

Sin embargo, el problema para la industria sigue estando en la misma opinión que Ramón Oliver emana en su artículo sobre los videojuegos: no son considerados cultura. «En España hay mucha gente que no entiende que **el videojuego es tan arte como puede serlo el cine.** Aunque estamos en el buen camino, a nivel social nos falta mejorar», asegura el director técnico. Lo curioso es que, a pesar de la poca cultura del videojuego que existe en el país, los proyectos más laureados del mismo tienen que ver con facetas poco exploradas. *GRIS* **explota el arte como máximo exponente del sector**. Algo similar hace The Game Kitchen que con *Blasphemous* se ha ganado al público después de explotar el *pixel art* con *The Last Door*. Y Tequila Works, uno de los estudios más grandes de nuestro país, ha triunfado internacionalmente con el onírico *RiMe* y el histriónico *The Sexy Brutale*.

Al ser un país donde la industria *indie* está tan en alza, contamos con visiones tan distintas como únicas en la industria del videojuego. **Cada día surge un nuevo proyecto** que ha conseguido triunfar, ya sea un MMORPG como *The Waylanders* o un juego de gestión en smartphones como *Deiland*. Quizás, si las pocas ayudas al sector se multiplican y si la gente comienza a concienciarse de que los videojuegos son cultura —algo que está en camino de conseguirse gracias a los «culturetas» que algunos atacan—, **los desarrolladores dejen de ser nómadas para ser profetas en su tierra.** Sé que es mucho pedir. Pero, tras jugar a *GRIS*, tras hablar con sus impulsores y tras leer críticas insulsas a un sector que no deja de crecer, no puedo hacer más que pedir que los deseos de quienes se dejan la piel por sus proyectos se cumplan. Aunque estoy seguro de que así será, espero que *GRIS* sea un éxito. Pero no porque tengamos que apoyar a los desarrolladores españoles sin tener en cuenta nada más. Tampoco porque se lo merezca —que lo hace de sobras—, sino porque, si seguimos aportando granitos de arena, **quizás algún día tengamos un desierto lleno de talentos** que no han necesitado ser nómadas para llegar a lo más alto. ●





¿CÓMO DEBEN SER LOS VIDEOJUEGOS INFANTILES?

por Borja Ruete

Johan Huizinga publicaba en su obra, *Homo Ludens*, que el juego es más antiguo que el propio ser humano, aunque no siempre se le haya dado la importancia que merece. «**El juego es más viejo que la cultura**; pues, por mucho que estrechemos el concepto de esta, presupone siempre una sociedad humana. Los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad, podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego». Con todo, desde niños, tenemos una tendencia innata a jugar, algo que no desaparece en edad adulta. Los videojuegos, en su expresión lúdica, también contribuyen al aprendizaje y transmiten cultura. Por tanto, es necesario valorar qué tipo de características deben reunir para que sean adecuados para el público infantil.

Diciembre de 2018

LOS MÁS PEQUEÑOS
TAMBIÉN NECESITAN VIDEOJUEGOS

Muchos hemos crecido con juegos para adultos, a veces a escondidas de los padres; otras, sin que estos se preocuparan demasiado sobre el producto que consumíamos. Sin embargo, en el mercado se pueden encontrar títulos especialmente diseñados para los jugadores más jóvenes de la casa. En *GTM* hemos probado algunos de esos videojuegos y hemos aprovechado para preguntar a sus desarrolladores sobre los rasgos que deben atesorar las obras infantiles.

En esa vorágine que es la Madrid Games Week encuentro un hueco para pasarme por la zona de PlayStation Talents. Allí están reunidos, entre consolas y pantallas, numerosos desarrollares de pequeños estudios. ***Petoons Party*** es uno de los videojuegos dirigidos al público infantil que tenemos la posibilidad de probar. Se trata de un título que recuerda inevitablemente a *Mario Party*, pues jugamos en tableros y disfrutamos de minijuegos para toda la familia, algunos competitivos, otros más colaborativos. La obra se hizo en 2017 con el premio de Mejor Juego Infantil de PlayStation Talents. ¿Pero qué tiene que tener un videojuego infantil para funcionar?

Sergio García y Daniel del Amor, creadores de *Petoons Party*, lo tienen bastante claro: «En Petoons Studio creemos que las familias que juegan juntas son las más felices. Nuestra misión es crear **juegos que permitan jugar a los niños con otros niños y en familia**. Con esta visión, las características más importantes para nosotros son: diversión y entretenimiento en grupo, sistema de control intuitivo y sencillo, máxima calidad en el diseño de los personajes, la historia y que el juego aporte valores positivos y ayude al desarrollo de los niños». Esa visión de compartir el videojuego también la tiene el equipo creador de *Melbits World,* una obra de PlayLink que se alzó ▸



como Mejor Juego de PlayStation Talents en 2017. Su fórmula jugable es la cooperación, tal y como afirma Iván Expósito en entrevista con *GTM:* «Melbits es eminentemente colaborativo. Entre todos los que juegan hay que resolver un puzle. Te puedes divertir junto a tu hijo y encima la abuela y los amiguetes también disfrutan». En *Melbits World* no manejas a un personaje, sino que cada jugador se hace cargo de uno o varios elementos del escenario. Por ejemplo, uno puede gestionar las plataformas de un color concreto mientras otro está a cargo de los puentes o las trampas... y todo funciona a través del teléfono móvil. La finalidad es salvar al mayor número de Melbits posible en un título que, como adelantamos, no es nada fácil. Eso nos lleva a charlar sobre la dificultad de los juegos infantiles: «Ya está bien de tomar a los niños por tontos, no lo son», explica. «Su relación con lo digital es muy innata. Es innata porque lo ven, lo imitan y lo aprenden, pero un juego de niños no tiene por qué ser fácil. De hecho, yo creo que los juegos que son demasiado fáciles les aburren bastante rápido. Obviamente tienes que ir modulando la frustración y la **curva de dificultad tiene que estar bien hecha**». Para los padres de *Petoons Party,* regular y adaptar la dificultad es un reto enorme. «Cada niño es un mundo y se desarrolla a diferente velocidad. El reto es aún mayor cuando, además, tu objetivo es crear un juego multijugador, en el que todos los niños se diviertan jugando juntos en familia. No hay fórmula mágica salvo trabajar duro y dedicar mucho tiempo a observar y jugar con gente de todas las edades para ir aprendiendo a ajustar y potenciar la jugabilidad. La recompensa es infinita cuando ves a jugadores de todas las edades disfrutando de tu juego, no solo niños, sino también adolescentes e incluso abuelos y abuelas».

Según Iván Expósito, su experiencia les ha enseñado la **importancia de elaborar una historia de fondo** para sus personajes. «Tiene que haber un transfondo que los apoye, un universo, porque eso es lo que te va a dar el enganche y retención *a posteriori*». Lo mismo opinan García y del Amor: «Petoons Studio nació así. Nuestro primer juego para dispositivos móviles era un juguete para crear historias en familia, una mezcla de teatro de marionetas y estudio de animación en tiempo real que permitía jugar y grabar videos en familia. Durante el desarrollo de *Petoons Party*, dedicamos mucho tiempo a crear una gran historia que divirtiera y gustara a los niños tanto como al resto de la familia. Y contar con una buena historia para el juego nos ha llevado a conseguir financiación para poner en marcha la producción de una serie de animación 3D de 52 episodios basada en el mundo de los Petoons y sus aventuras».

Más allá del argumento, existen otros elementos a tener en cuenta. «Es una combinación de cuatro cosas: historia, diseño de personajes, música y un desafío bien medido», argumenta Expósito. «**El arte y el diseño de los personajes tienen que ser llamativos**. La música es clave, los niños son muy musicales». De acuerdo con Sergio García y Daniel del Amor el diseño es crucial. «Los niños hoy en día acceden a los videojuegos a través de todo tipo de dispositivos, *smartphones*, *tablets*, consolas, ordenadores... antes incluso de ser capaces de coordinar bien o saber leer. Un juego entra por los ojos y desde el primer instante tiene que ser capaz de captar la atención y generar una emoción y divertir, independientemente de la edad, sexo y cultura de los niños que acceden al juego».

Otros títulos como *Saber es Poder: Generaciones* y *Chimparty*, ambos de PlayLink, exploran tanto la competición como la colaboración. El primero es una nueva versión del juego de concursos, mientras que el segundo opta por el tablero y los minijuegos. Eso me lleva a pensar sobre si es posible desarrollar un título que satisfaga a la mayoría de niños. Pregunto a Iván Expósito sobre esta cuestión y sobre el *feedback* que han recibido cuando los chavales han cogido los mandos (en este caso los móviles) para probar *Melbits World*: «**Los niños son muy honestos**. Al que le gusta le encanta y al que no pasa. Hay críos que les llama más la atención la fantasía, el experimentar, el descubrir, los puzles y los retos mentales; otros son más competitivos, más individualistas. Que haya tipos de niños diferentes no quiere decir que a un niño competitivo no le apetezca de vez en cuando echarse una partida a *Melbits* o que a un niño fantasioso no le guste de vez en cuando echarse una partida a *Fortnite*. Los niños dan *feedback* muy sincero; el que se lo pasa bien se lo ves en la cara, no te dice nada, pero quiere jugar otra partida, le encantan los Melbits, le da un achuchón al peluche, que acabó hecho polvo en la feria. A los que no les gusta lo cogen, lo prueban y no acaban ni la partida».

El ser humano es *Homo Ludens* desde que nace hasta que muere. El juego nos acompaña desde la más tierna infancia, por lo que es **imprescindible que el mundo lúdico y educativo se adapte a la realidad contemporánea** y tenga en cuenta al videojuego como herramienta. ■

"YA ESTÁ BIEN DE TOMAR A LOS NIÑOS POR TONTOS, NO LO SON"

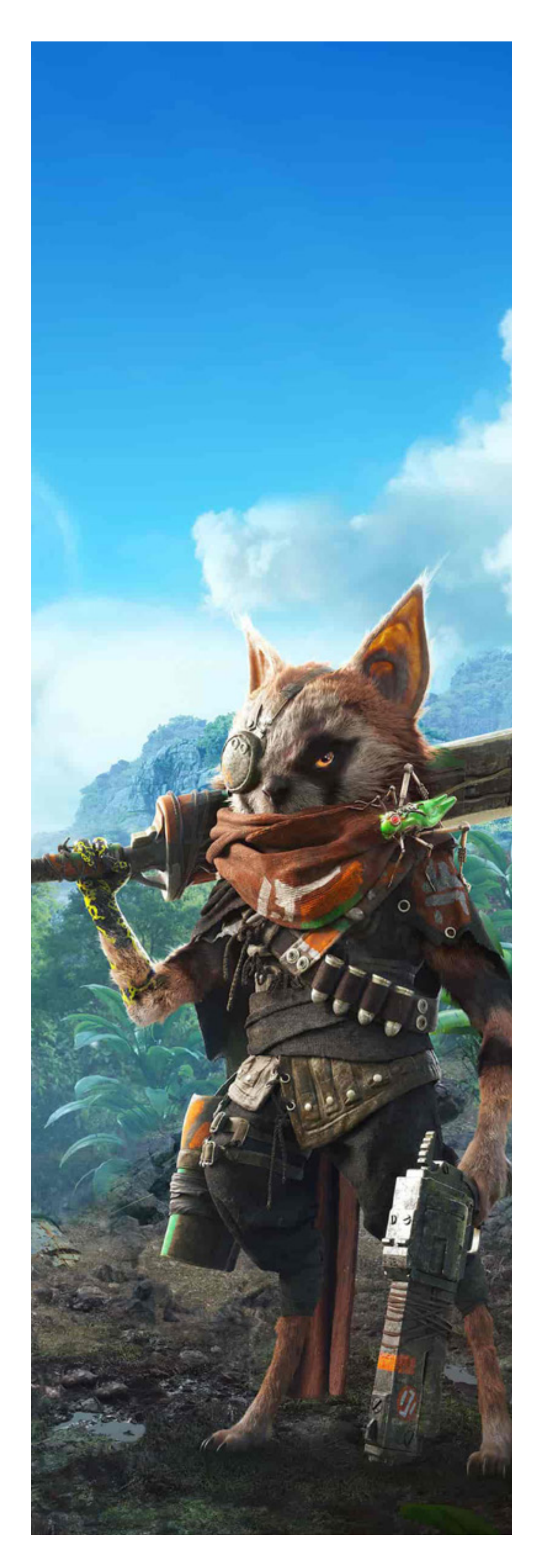
LA RESURRECCIÓN DE THQ

por Marc Aragón

En 1989 se fundaba en California la empresa juguetera Toy Headquarters, más conocida como **THQ** cuando, en 1994, se pasó definitivamente al mundo de los videojuegos. Tras varios años de éxitos, en 2012 la firma entró un periodo de pérdidas que se saldó con su **bancarrota**. La compañía que recogió el testigo fue Nordic Games, que se hizo con gran parte de sus estudios y propiedades intelectuales e incluso incorporó la marca a su nombre. A día de hoy, THQ Nordic es una de las casas más importantes del sector, con 7 estudios internos, una lista de estudios externos que crece cada trimestre, los derechos de explotación de casi 50 títulos mundialmente conocidos y un nivel de negocio capaz de rivalizar con EA o Activision.

Diciembre de 2018


IMAGEN: THQ NORDIC



Nada en el mundo de los videojuegos se pierde nunca del todo. Cuando una empresa se ve obligada a echar el cierre, sus diferentes propiedades, estudios y títulos se subastan y, con suerte, siguen viviendo bajo el logo de otra compañía. Este es el caso de THQ, una productora y distribuidora californiana que contaba con **11 estudios** repartidos por el mundo y una enorme cantidad de licencias de cine y televisión. Durante la década de los 2000, los juegos basados en productos de **Pixar, Nickelodeon, Disney** y otras licencias como *Warhammer* o WWE eran producidos por los estudios internos de la casa. Bajo su logo también vieron la luz algunas series propias; la peculiar ***Saints Row***, ***MX vs. ATV*** o ***Destroy All Humans!*** tuvieron un éxito notable en su día, aunque ninguno de ellos fue el bombazo que la firma esperaba.

Una de sus sagas más exitosas y recordadas, *Darksiders*, estuvo plagada de problemas durante el desarrollo que lo convirtieron en un proceso demasiado largo y costoso, lo que forzó a la empresa a retrasar su lanzamiento casi un año. Cuando finalmente vió la luz, la valoración de la crítica fue positiva. La obra de Vigil Games se construyó sobre los diseños del dibujante Joe Madureira; su **originalidad e imaginario** compensaban algunos de sus puntos más débiles, como sus **mecánicas poco innovadoras**. Inspirándose en la saga *Zelda*, la obra se dividía en mazmorras en las que Guerra, uno de los cuatro jinetes del apocalipsis, se enfrentaba a los demonios que habían causado el apocalipsis y buscaba la redención por su papel en él. Por el camino recuperaba algo de antiguo poder perdido y descubría que había sido víctima de un engaño cuyo objetivo no era otro que una guerra entre cielo e infierno. Finalmente, **las ventas no fueron suficientes**; la web *Gaminformer* las cifró en su momento por debajo de las 1.200.000 unidades.

Desafortunadamente para la compañía, su secuela siguió un camino similar. El juego, en esta ocasión protagonizado por Muerte —el segundo de los jinetes del apocalipsis— tomaba elementos de RPG y plataformas para ofrecer una jugabilidad más dinámica y cercana al *hack-and-slash*. Joe Madureira ejerció como director creativo, amplió el universo del juego y aportó de nuevo su toque distintivo. Según el portal *IGN*, el director de THQ por aquel momento aseguró estar satisfecho con la calidad final del título. Sin ▸

"LAS VENTAS NO LLEGARON A ALCANZAR LAS EXPECTATIVAS"

"TRAS LA ADQUISICIÓN DE KOCH MEDIA, THQ NORDIC SE HA CONVERTIDO EN UN GIGANTE"

embargo, las ventas no llegaron al millón y medio de unidades y el directivo confesó que estaban por debajo de sus expectativas.

Esto fue un duro golpe para la empresa, que había invertido **50 millones de dólares** en el desarrollo de esta segunda entrega (según declaraciones del actual presidente de THQ Nordic). Durante sus últimos años, las deudas comenzaron a acumularse. Al terminar el año fiscal 2012 (en mayo del mismo año) la compañía publicaba un informe financiero en el que se revelaban unas **pérdidas que alcanzaban los 240 millones** de dólares. Inevitablemente, THQ se vio obligada a ir vendiendo poco a poco todas sus IPs. La francesa Ubisoft compró la licencia de *South Park*, Koch Media se hizo con *Volition* y *Metro*, Crytek se llevó *Homefront* y Take Two compró el estudio Turtle Rock, que en aquel momento se encontraba desarrollando *Evolve*.

Labores de recuperación
—
Gran parte de las adquisiciones de THQ Nordic están destinadas a recuperar las licencias de la antigua THQ.

El resto de propiedades fueron adquiridas por la austríaca **Nordic Games**, consciente del peso de la marca en la mente de los jugadores, y la incorporó en su propio nombre: se convirtió en THQ Nordic. Desde el momento de la transacción, la nueva firma se volcó en explotar al máximo los recursos que había adquirido y comenzó el desarrollo de nuevas entregas. Pronto puso a la venta remasterizaciones de *Darksiders* y *Darksiders 2* para traer la saga de nuevo a la actualidad del mundillo y tantear el terreno de cara a su tercera parte. El volumen de negocio comenzó a crecer y la productora continuó adquiriendo **nuevos estudios y proyectos**.

A principios de 2018, se anunció la compra de la distribuidora alemana **Koch Media**, que incluía el estudio Deep Silver y las licencias de *Dead Island, Saints Row* y la exitosa *Metro*, por un total de **121 millones de euros**, de acuerdo con el informe de compra publicado en Cison.com. Esta última adquisición ha sido una de las más provechosas para THQ Nordic, cuyos beneficios han subido desde un 60 hasta un 670% en el primer cuarto del año y hasta un 880% en el segundo.

No cabe duda de que el crecimiento de Nordic Games (ahora THQ Nordic) ha sido poco menos que asombroso en los últimos años. Al ir incorporando paulatinamente pequeños estudios y dos grandes empresas como son THQ y Koch, se ha trocado en un **gigante de la industria**. No obstante, parece que la firma todavía está buscando su sello, esa característica que identifique un juego como suyo. Por el momento, parece que tiene por delante un futuro prometedor con títulos como ***Darksiders 3*** o el esperado ***Biomutant,*** pero debe dar en el clavo con estos primeros triple A, que marcarán el camino de la compañía. ■



IMAGEN TUMBLR/CHAPIFAN69

LAS VOCES ENTRE PÍXELES

por Laura Luna

La pantalla se enciende casi al mismo tiempo que nuestra consola y nuestro ordenador y se nos abre **un portal hacia otro mundo**. Ya sea un sucio post-apocalipsis en el que la humanidad es un despojo que se aferra a la vida, una imaginaria época pretérita en la que compartíamos hogar con dragones o una pirámide lejana cuyo acceso es invitación para unos pocos valientes. Entonces esa dimensión despierta en cuanto pulsamos un botón y una tecla. Su tiempo no avanza hasta que nosotros así lo decidimos al pausar los controles. Nos convertimos en un protagonista que cobra vida a nuestros dedos. **¿Cuántas veces nos hemos encariñado con una criatura virtual?**

Diciembre de 2018

LAS CUERDAS VOCALES

DE NUESTROS HÉROES Y VILLANOS

En la concepción de cada personaje participan múltiples disciplinas destinadas a que éste conecte con el jugador y cree cierto vínculo empático: su guion, su diseño visual, su lenguaje corporal y, en algunos casos, su voz. Hay personajes a quienes leemos, otros cuyas palabras asumimos en las respuestas que nos dan sus interlocutores... y otros de quienes escuchamos el sonido de dicha voz, tras el cual un actor da vida y una personalidad llena de matices.

Troy Baker es uno de los primeros nombres que se nos viene a la cabeza cuando pensamos en actores de voz. Este músico tejano posee una versatilidad que a veces le hace irreconocible en sus múltiples papeles. Nos erizamos ante su **Joel** en *The Last of Us*, con una voz ronca en la que se marcaba el dolor sufrido en un superviviente a una catástrofe biológica en la que había perdido a sus seres más queridos. Dentro de la línea de caballeros atormentados, hallamos también a **Booker DeWitt** (*BioShock Infinite*), quien pugna por borrar las consecuencias de un error del pasado y de quien vemos (desde su lado más cínico) los sentimientos de protección y aprecio que **Elizabeth** inspira en él.

No obstante, **Troy Baker** no se limita a interpretar tipos duros con una sensibilidad atrincherada. En su carrera destacan un espectacular **Joker** en un ***Batman: Arkham Origins*** en cuya locura a través de un tono musicalmente atolondrado era difícil identificar al actor, quien recitó el monólogo del villano en *La Broma Asesina* durante la Comic Con de Nueva York en 2013. Dentro de los foros, circula la broma de que no hay elenco de actores de voz en un videojuego sin Troy Baker, quien además aporta la interpretación corporal en sus actuaciones.

No obstante, hay quienes se han erigido como los actores de voz más prolíficos en la industria del videojuego. **Jennifer Hale** es un nombre que figura en los créditos de incontables títulos. Su trabajo más reciente en el mercado es la forajida **Ashe** en *Overwatch*, a quien confiere la autosuficiencia esperada en una gángster arquetípica. El personaje más insigne de Jennifer Hale es la **Comandante Shepard** a lo largo de la trilogía de *Mass Effect*. La complejidad de la heroína de la galaxia confirió un gran abanico de personalidades que Hale debía interpretar a través de cada uno de los perfiles psicológicos del personaje, amén del carácter que se iba forjando según las decisiones tomadas. Hale describió a la *CBC* en 2016 cómo es el proceso de interpretación: «Te lees el guion un par de veces y te lanzas al ruedo. Es como actuar puesta de esteroides». Hale tiene el don de llenar de colores cada uno de sus personajes mediante el subrayado de las características más ambiguas que los hacen más auténticos, como en el caso de **Naomi Hunter** en *Metal Gear Solid*. Asimismo, Hale, férrea defensora de los derechos **LGTB**, se enorgullece de encarnar a personajes como Krem, mercenario transgénero en ***Dragon Age: Inquisition***.

Claudia Black es otra de las voces más carismáticas en la esfera videolúdica. Su engolada

voz resuena en personajes femeninos con tanta fuerza como las damas que la ensalzaron en la pequeña pantalla: **Vala Mal Doran** (*Stargate SG-1*) y Aeryn Sun (*FarScape)*. Asimismo, **Morrigan**, la indómita hechicera de *Dragon Age*, y Chloe Frazer, la intrépida cazatesoros, son de los roles más icónicos de esta diva de la ciencia ficción, quien mostró en 2014 sus ejercicios de calentamiento de voz en el canal oficial de Bioware en Youtube. Tanto la **Bruja de la Espesura** como la aventurera en pos del Colmillo de Ganesha tienen mucho en común: su decisión, individualismo e independencia. Black remarca esas características con un toque de sensualidad propia de una mujer segura de sí misma.

¿JUGAMOS EN ESPAÑOL O EN INGLÉS?

¿Y qué hay del panorama español? El mítico «**¿Pero qué coño…?**» de **Alfonso Vallés** aún resuena en nuestros recuerdos de ***Metal Gear Solid***. David Hayter, por su lado, también ha sido un **Snake** excelente. Ambos actores nos hicieron llegar a un protagonista que, dentro de su cliché de agente taciturno propio del cine de espionaje, muestra inquietudes y dudas ante las intrigas en las que se ve envuelto.

Asimismo, resulta mágico cómo dos actores aportan diferentes matices a un personaje sin adulterar su esencia. Ese es el ejemplo de **Aloy**, de ***Horizon Zero Dawn***. Por un lado, tenemos a Ashly Burch —que también encarnó a la rebelde Chloe—, que le confiere una desenvoltura juvenil y despreocupada. **Michelle Jenner** nos ofrece una Aloy más ominosa mientras mantiene el encanto de una cazadora muy humanizada que reacciona ante todo lo que la rodea. Durante la presentación oficial en España de *Horizon Zero Dawn* en febrero de 2017, Jenner había expresado su entusiasmo ante una Aloy de la que resaltaba no solo la fuerza física, sino su valentía y nobleza. **Ashly Burch**, durante una entrevista concedida a **BAFTA Guru** el pasado abril, destacaba las múltiples facetas de Aloy y cómo influyeron en su trabajo: «Cuando interpretas a la protagonista de un mundo abierto, **sabes que el jugador tiene decisión en cómo se perfila su personalidad**, y tienes que tener presente todas las posibilidades, todas las Aloys que pueden formarse».

Otro caso de un mismo personaje con diferentes colores según sus actores es **Kratos**. TC Carson resaltó toda la ira efervescente del Fantasma de Esparta en la era helénica de *God of War*, mientras que **Juan Navarro Torelló** le confirió una cadencia muy teatral, propia del género de la tragedia al que hace homenaje la saga. El actor, entrevistado en «Nueva Partida» (*MeriStation*) en mayo de 2017, describió esta tarea como un reto: «tenía que bajarme a todos mis graves». En la última entrega de la misma la voz grave de **Christopher Judge** mantiene la fuerza de un espartano que ha vivido (y muerto) demasiado y que solo desea paz, si bien no puede deshacerse de quién es. **Rafael Azcárraga** mantiene ese carácter, con un toque sombrío en su voz que acentúa el luto sin fin de Kratos.

En algunos títulos hallamos diferencias muy significativas entre las directrices de doblaje. Es el caso de ***Assassin's Creed: Odyssey***, en cuyo original han contado con actores de origen griego —como Kassandra, interpretada por **Melissanthi Mahut**—. **Lydia Andrew**, directora de sonido del título, aclaró a *VG247* durante la pasada E3: «Buscamos actores griegos o de ascendencia griega porque pensamos que era una gran oportunidad para sumergirnos en la cultura griega». En la versión castellana se ha decidido prescindir del acento griego.

Este recorrido no puede concluir sin el recordatorio de que «**no están todos los que son, pero sí son todos los que están**». El papel tiene un espacio muy delimitado, pero en nuestro corazón habrá aún lugar para más actores no mencionados que nos han regalado personajes cuya vida palpita a través de su voz. ■

"NO ESTÁN TODOS LOS QUE SON, PERO SÍ SON TODOS LOS QUE ESTÁN"



LEVEL UP!

HYRULE PERDURA A TRAVÉS DE SUS ACORDES (III)

por Daniel Rojo

The Legend of Zelda acostumbra a iniciar sus obras en medio de una paz que se ve abruptamente rota, con el fin de que demos rápida solución al problema a lo largo del resto del juego. Esto se ve reflejado en la banda sonora de cada uno de los títulos que he ido tratando en las dos entregas anteriores de esta serie de artículos —en agosto y en noviembre—. Todas ellas tienen un denominar común: **la heroicidad**. La música de *Breath of the Wild* es el reducto que queda cuando la princesa Zelda se ve obligada a aprisionar a Ganondorf durante 100 años y con él a todos los temas asociados al viaje del héroe y a la eterna lucha por la trifuerza. El canto de Hyrule queda fraccionado en dos. Por un lado, la **tradición** de un castillo que antaño representaba la unión de todas las razas. Por otro, una **naturaleza** que ha tenido un siglo para expandirse y fundar su propio lenguaje.

Diciembre de 2018



IMAGEN: RPGSITE

LA EXPRESIÓN DE LO SALVAJE

Hyrule ya no solo narra a través de lo humano y lo heroico, sino también usando la propia naturaleza.

Tal y como mencioné en el número de agosto, el *Hyrule Field* de *Ocarina of Time* no solo aportaba material temático completamente nuevo, sino que presentaba una duración de más de cinco minutos, con el fin de que tuviésemos la sensación de que la música se adaptaba a cada evento. La situación a la que se enfrenta *Breath of the Wild* es semejante, pero el sobredimensionamiento de un mapeado en el que fácilmente podemos estar horas en torno a una misma montaña hace que sea **poco pragmático** plantear un único tema nuevo con una extensión suficientemente grande, tal y como hiciera Kōji Kondō entonces.

Son varias las formas con las que este título trata de enfatizar su mundo sin estirar la fórmula musical de siempre y todas ellas pasan porque el jugador asocie lo que oye a lo que ve. Quizás por eso el tema más importante de *Breath of the Wild* sea el **silencio.**

A menudo confundimos el concepto de buena banda sonora con el de buena música. Pese a que —con permiso de John Cage— el silencio no parece musicalmente interesante, es una decisión fabulosa para una banda sonora que necesita **ensalzar la grandeza de su universo.** Hay mil ejemplos en los que esta decisión es determinante para mantener intacta la dirección narrativa, como es el caso de *The Witness*. En *Breath of the Wild* el silencio no es total, desde luego, pero sí suficiente como para contrastar en el contexto de una saga que parecía estar evolucionando hacia la rimbombante orquestación de *Skyward Sword*.

Otro de los cambios es el mero **lenguaje musical en el que se expresa cada tema** de la banda sonora. El sistema tonal —el lenguaje imperante en la música de los últimos siglos, como he comentado ya en los dos artículos anteriores— concibe la música como un conjunto de tensiones y resoluciones. ▸



Extremando las rítmicas

—

Breath of the Wild logra desencorsetarse de los ritmos clásicos difuminándolos —***Hyrule Field***— o remarcándolos en exceso —***On Horse***—.



"*BOTW* ROMPE LA ARTIFICIALIDAD DE LA MÚSICA EN BUSCA DE LA LIBERTAD DE LA NATURALEZA VIVA"

Hay acordes que representan la estabilidad —tónica—, la tensión —dominante— y el paso de un estado al otro —subdominante—. Históricamente, a los acordes de dominante se les ha ido añadiendo notas que disuenen, de modo que se incremente la tensión y, con ella, la necesidad de resolver al acorde de tónica y así avivar el motor que mueve la música tonal.

Gracias a corrientes que nacieron a principios del siglo XX —como el impresionismo o la música de *jazz*—, se probaron modificaciones al sistema tonal clásico. Simplificando al extremo, una de las prácticas habituales de estos lenguajes fue añadir disonancias incluso en los acordes de tónica, es decir, aquellos que deben sonar relajados. De este modo, las funciones tonales se diluyen y **el ciclo tensión-resolución se suaviza**, lo que resulta en una música más plana y menos rígida, cargada de matices.

La banda sonora de este título no puede entenderse sin ahondar en su **manejo de la tímbrica**, es decir, los instrumentos que usa y cómo los usa. Hasta ahora, lo más habitual era que cada timbre tuviese un papel determinado. Por ejemplo, en *Princess Zelda* de *Ocarina of Time* esencialmente hay tres bloques sonando: una flauta que hace la melodía, unas cuerdas que establecen el acorde y un arpa que arpegia dicho acorde. Quizás esta distinción radical entre voces no ha sido siempre tan clara, pero, desde luego, en ningún caso se ha transgredido tanto esta jerarquía como en *Breath of the Wild*. Aquí, una misma idea musical puede sucederse de forma seccionada por distintos instrumentos. Se rompe la artificialidad de la música en busca de **la libertad de la naturaleza viva.**

Esto es exactamente lo que ocurre en ***Main Theme.*** Lo que empieza con un piano desnudo y un tenue coro de voces humanas, pronto es invadido por toda la orquesta hasta que el oyente se olvida incluso de que el piano sigue estando ahí. Ni siquiera hay un instrumento haciendo un tema y el resto acompañando, sino que se van alternando en los papeles y jamás está ninguno de ellos más de diez segundos haciendo una misma cosa. A mi modo de ver, el humanísimo piano representa el **lienzo en blanco que es Link** tras despertar y el resto de instrumentos es **el aliento de lo salvaje,** el caos controlado que mantiene con vida la naturaleza a cada palmo que miramos. No es casualidad que este tema se muestre con todo su esplendor precisamente al comienzo del título, cuando vivimos en ojos de Link esa impactante panorámica.Cuando todos los instrumentos han hecho su

aparición progresiva, la pieza para bruscamente y se abre una nueva sección con una estructura más tradicional, en el sentido en que los papeles tímbricos están algo mejor definidos. Esta segunda parte de *Main Theme*, aunque pueda parecer auditivamente sorprendente, está escrita en una **tonalidad menor.** Realmente no es tan extraño pues, como he dicho, el nuevo lenguaje que emplea *Breath of the Wild* suaviza todos estos conceptos definidos en el contexto del sistema tonal clásico. Es decir, asociar una tonalidad menor a la idea de música triste es menos acertado aún de lo que ya era antes.

No obstante, y sin entrar en un análisis estricto que no procede, los acordes que utiliza aquí *Main Theme* son, en muchas ocasiones, los mismos que empleaba el *Overworld* clásico. Esto es posible porque, como ya mencioné, aquel tomaba prestados precisamente acordes de la tonalidad menor correspondiente. Es decir, aunque no haya material melódico común, sí **subyace camuflada cierta conexión** con la música que conocíamos.

Todas estas licencias propias de la última obra de la saga suelen salir a relucir en los **momentos de exploración**, que es donde el título sabe expresar su identidad con plenitud. En los **momentos más clásicos** —mazmorras, pueblos, combates...— afloran las técnicas tradicionales. Por ejemplo, se sigue usando la tímbrica con fines étnicos, respetando las razas definidas principalmente en *Ocarina of Time* y *Wind Waker*.

El espíritu tribal y tontorrón de los goron sigue presente en ***Goron City*** y las armonías españolas propias de las gerudo se aprecian claramente en ***Riju's Theme***. En el caso de los orni, ***Rito Village*** adapta directamente la melodía de *Dragon Roost Island*, mientras que ***Zora's Domain*** es, asimismo, un tributo al tema original que respeta tanto la estructura melódica como las ideas tímbricas. Mantiene la guitarra y la enorme reverberación que lo envuelve todo, pero se permite, además, la adición del instrumento estrella del título: **el piano.**

Prince Sidon's Theme no es un tema particularmente relevante en el juego, pero llama la atención por ser excesivamente clásico, tanto en sus acordes como en la absoluta definición de sus timbres: una melodía en las flautas, un acompañamiento al piano y percusión puntual. Ignoro si es intencionado, pero me parece una sutil coincidencia que precisamente las técnicas clásicas asomen ante las temáticas tradicionales. Al fin y al cabo, Sidon encaja muy bien como héroe de voluntad inquebrantable y es un estereotipo que funciona perfectamente dentro del maniqueísmo típico de la saga.

Sin embargo, el tema más interesante al respecto de las cuatro grandes razas es ***Tarrey Town.*** Esta ciudad nace de la nada y se va llenando de individuos de todas partes de Hyrule. El punto está en que, mientras que la música inicial es una melodía simple y bastante plana, se adapta progresivamente a los nuevos

Las viejas glorias de Hyrule, en ruinas

—

Hay muchos más temas conocidos tergiversados hasta hacerse irreconocibles. Por ejemplo, ***Temple of Time*** está construido sobre las mismas notas del tema original de *Ocarina of Time*.

"EN LOS MOMENTOS MÁS CLÁSICOS, AFLORAN LAS TÉCNICAS TRADICIONALES"



"PESE A LAS MUCHAS CONEXIONES, NO SE ALUDE CON CLARIDAD A LOS TEMAS CLÁSICOS DE LA SAGA"

habitantes que se van incorporando, añadiendo elementos tímbricos o melódicos característicos de cada una. *Tarrey Town* representa, en una sola pieza, la **diversidad cultural de Hyrule.**

Breath of the Wild también define nuevas sonoridades para los sheikah mediante el empleo de técnicas y tímbricas orientales, de lo cual ***Kakariko Village*** es el ejemplo más claro. En este tema se usan **escalas** muy poco utilizadas en la música occidental —como las pentatónicas— y también aparecen **instrumentos únicos**, como el conjunto de percusión que inicia y empasta toda la pieza —*taiko*, *hyōshigi*...— o el *shakuhachi* —una especie de flauta japonesa— con el que suena la melodía, así como el *koto* —un instrumento de cuerda de la familia de las cítaras—.

Si bien vemos que hay muchísimos puntos de conexión entre esta obra y todas las anteriores, no se alude con claridad a los temas definitorios de la saga. Tan solo pueden encontrarse **referencias ocultas,** tal y como mencioné en el *Main Theme*. Algo parecido pasa en ***Hyrule Field***, un tema que dilata tantísimo sus tiempos que nos es inapreciable el hecho de que, en el fondo, subyace la misma idea armónica del *Overworld*.

Algo más obvio es ***Life in Ruins***. Desde el lenguaje en el que se expresa *Breath of the Wild*, y con el piano como protagonista, parece querer arrancarse constantemente a hacer el tema del *Overworld,* pero se queda sin fuelle y no llega a culminar en las características semicorcheas ascendentes que ya comenté en el primer artículo. Sí lo hace, sin embargo, ***On Horse (Night)***, pero el tema aparece de la nada, en un contexto rítmico completamente aséptico, por lo que el resultado es desconcertante. Esta frustración musical desemboca orgánicamente en ***Hyrule Castle***. Cuando el jugador se siente preparado para adentrarse en el castillo de Hyrule, comienza a sonar una **marcha completamente asimétrica.** Normalmente, las marchas militares están agrupadas rítmicamente en grupos de dos —que tengamos dos piernas tiene algo que ver—, pero esta se organiza en grupos de cinco o de tres. Además, introduce un órgano a modo de versión siniestra y arcaica del piano. Pronto empezamos a encontrar reminiscencias con el *Hyrule Castle* clásico, aunque la propia estructura asimétrica de la obra camufla esta semejanza. **Y, de repente, aparece el tema del *Overworld*.** Lo hace durante poco tiempo y fuera de su contexto habitual, pero aparece con claridad y en **el momento de mayor heroicidad** del juego.

Los temas de la Hyrule heroica —de reyes, princesas y trifuerzas— estaban **atrapados junto a Ganon** en las profundidades del castillo, representando lo que *The Legend of Zelda* siempre ha sido. En ***Epilogue***, el piano, la flauta y el resto de la orquesta se dan la mano y cantan a viva voz el tema de la saga. El mundo está a salvo y Link, Zelda y toda Hyrule desde sus mismísimas entrañas lo celebran.■

UNA LLAVE PARA ABRIR X CERRADURAS

por Juan Montes

La Guerra de las Llaves Espada es una cantinela que resuena en el universo de Kingdom Hearts desde que *Birth by Sleep* viera la luz en PSP en el año 2010. Por aquel entonces, los jóvenes Aqua, Terra y Ventus debían enfrentarse a alguien desconocido entonces y, a día de hoy, familiar para todos: el anciano Xehanort. El Cementerio de las Llaves Espada **era el escenario final que aportaba el culmen** a una de las mejores historias que han nacido de la mente de Tetsuya Nomura. Pasarían unos años más para saber que ese lugar refleja, en realidad, los restos de la batalla de Albaburgo en la que cientos de portadores se enfrentaron sin conocer el motivo exacto

Diciembre de 2018



IMAGEN: KHHYPETRAIN

Hemos vislumbrado una luz que anticipa el fin. Aún resuenan los gritos de cientos de guerreros batiéndose en una contienda de la que solo fueron títeres al servicio de una fuerza mayor. El augurio del mal **se elevó ante la inmensidad del fragor de la batalla**, tornó el lienzo que la estampaba en un tinte oscuro. La unión de un grupo de valientes portadores de esperanza se desvaneció, se alejó del calor y la colaboración de sus órdenes, se balancearon sobre la crueldad de la conflagración, como cipselas de dientes de león arrastradas por el viento. Siete destellos refulgieron ante el estallido del acero al chocar y se extinguieron ante el manto de trece nubes de negrura encargadas de soterrar el corazón de los mundos. Cuando el último de ellos pareció, **tan solo quedó el silencio**, el que conmemora a la audacia de los custodios, fieles a su rol hasta el final, además de que anticipa un período de temor e incertidumbre. Aún queda una puerta que espera ser abierta por una llave también fragmentada en la pugna, aunque su cerradura tan solo se vislumbra con pobreza tras la neblina.

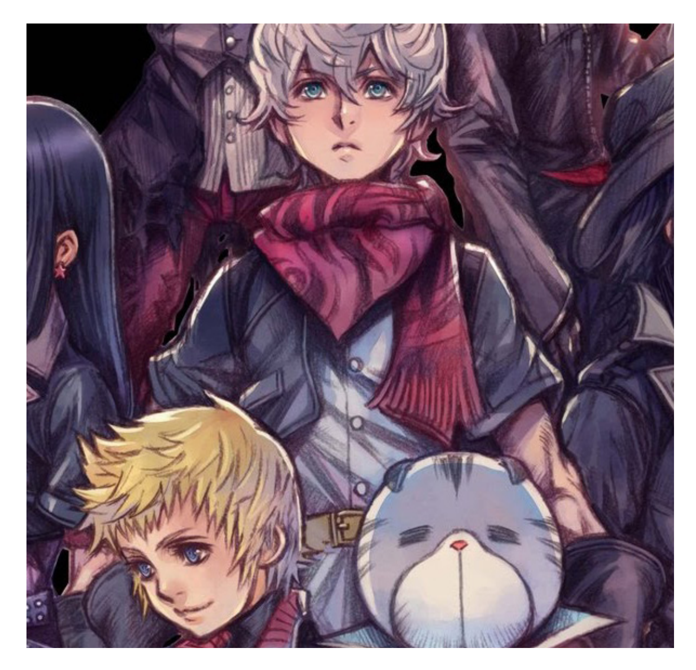
Por todos es sabido que el argumento de *Kingdom Hearts* es una espiral que se enreda en sí misma. Ni siquiera los mayores aficionados a la saga de Square Enix parecen tener claro hacia dónde se dirige el camino de *Kingdom Hearts III*. Las teorías se suceden en la red para ofrecer puntos de vista muy dispares que tratan de escudriñar en lo que el creativo nipón tiene en mente. Hasta el desarrollo de *Dream Drop Distance*, lanzado en Nintendo 3DS en 2012, todo parecía indicar que el círculo se cerraba para revivir un nuevo enfrentamiento para forjar la ansiada llave espada X en una nueva guerra. En ese punto nos seguimos situando, pero **faltaba un eslabón de la cadena** que ha roto más de un esquema. El truco que sacaba Nomura de la chistera recibía el nombre de *Kingdom Hearts X* y terminó por volar la cabeza de todos los aficionados de la saga.

La diversidad ha sido una de las piedras angulares de la estrategia a la hora de desarrollar la trama: iniciada en PlayStation 2, pasando por Game Boy Advance y extendiéndose por otras plataformas ya citadas como PSP o Nintendo 3DS. Sin embargo, en ningún momento se pudo ▸

Un argumento que sigue ampliando el espectro

—

Aunque parecía que la historia de *Kingdom Hearts X* pararía tras la Guerra de Llaves Espada, continúa con una historia más profunda con enlaces confusos a otras entregas de la saga, como la introducción de Ventus y Lauriam.



llegar a pensar que una de las partes fundamentales que explicarán los acontecimientos de *Kingdom Hearts III* **iniciaría su camino en navegadores web** para después pasar a dispositivos móviles. Durante la proyección del tráiler del anuncio en el Tokyo Game Show 2012, el propio Nomura ya lanzaba un aviso a navegantes: *Kingdom Hearts X* es esencial para conocer algunos de los hechos más importantes que sucederán en la tercera entrega numerada. Unas palabras que reforzaría tiempo después el codirector del ya renombrado *Unchained X*, Hiroyuki Itō, cuando Ventus —personaje original de *Birth by Sleep*, cuyos hechos son posteriores a los de este título— hacía acto de presencia. En una entrevista con *Siliconera* el pasado año 2017 garantizaba que la intención del equipo de desarrollo era la de construir un puente para facilitar la llegada de *Kingdom Hearts III*.

Esa obsesión interna de Tetsuya Nomura ha provocado que los lazos de unión de muchos jugadores se vayan perdiendo con la saga. El baile de plataformas ha provocado que infinidad de personas ansiosas por conocer **las andanzas de Sora** y sus amigos se esfumen en el camino. Podría considerarse que no hay problema en saltarse un capítulo para poder entender la historia sin complicaciones, pero la saga de los corazones nunca ha funcionado así. *Chain of Memories* era primordial para entender el rol de Naminé en *Kingdom Hearts II*, así como qué ocurrió con los miembros de la Organización XIII restantes. Por su parte, *358/2 Days* ayudó a conocer mejor a Roxas, además de que introdujo a Xion, uno de los personajes más enigmáticos de la saga. *Birth by Sleep* sembró la semilla del argumento que se ha enredado hasta límites insospechados y *Dream Drop Distance* sentó las bases de hacia dónde se dirigía el final del entramado. Para tener todo el acceso a la historia, la saga tuvo que pasearse por cinco plataformas antes del lanzamiento del finalmente llamado *Union X* [*Cross*], **ya en dispositivos móviles**. Con ello hacen siete, ¿tendrá algo que ver con la importancia de dicho número en la saga? Bromas aparte, se trata de un hecho que ha obligado a Square Enix a recopilar sus títulos en una única plataforma, PlayStation 4, para hacerla más accesible de cara al lanzamiento de *Kingdom Hearts III* el próximo 29 de enero. Sin embargo, ni siquiera así es suficiente. La película que acompañó al recopilatorio *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue*, denominada como X Back Cover, sirvió para introducir al misterioso **Maestro de Maestros**, la caja de Luxu y a los augures iniciales, pero se frenó junto antes del conflicto en la Guerra de Llaves Espada. Es imposible saber

"*KINGDOM HEARTS X* APUNTA A DEFINIR EL FUTURO DE LA SAGA MÁS ALLÁ DE *KINGDOM HEARTS*"

lo que se oculta en la cabeza de Nomura, pero no parece meramente circunstancial. No quiero elucubrar, porque no estamos aquí para eso, pero parece ser el hilo conductor a partir del cual se conectará directamente con la historia de Sora y compañía.

En la actualidad, el título para dispositivos móviles sigue su curso tras la refriega. Hay cinco nuevos líderes de unión que intentan rescatar la luz de los mundos: **Ephemer**, **Skuld**, **Ventus**, **Brain** y **Lauriam**, el ser original de Marluxia. Puede que algunos de los secretos que oculta esta línea se resuelvan pronto –como el viaje temporal de Maléfica para conocer los secretos del Libro de las Profecías–, pero su construcción invita a pensar más allá, algo que, sin duda, seguirá dificultando el acceso para los usuarios en una de las fórmulas más enrevesadas que se pueda recordar en la industria del videojuego. *Kingdom Hearts Union X* [*Cross*] es un videojuego que estaba llamado a ser la clave para **el fin de la saga Xehanort**, pero que está resultando una puerta abierta a algo mucho mayor. La línea argumental que está siguiendo hace presagiar que, más allá de ser un puente para todos aquellos que quieran comprender de mejor manera lo que está por venir dentro de un mes en *Kingdom Hearts III*, puede abrir nuevas fronteras. Teniendo en cuenta que su desenlace no llegará antes del lanzamiento de la entrega principal, tal vez sea la unión que anticipe hacia dónde se dirigirá la saga en el futuro. Lo que empezó como una solución al intrincado argumento se eleva hacia un nivel superior. **Albaburgo** apunta a ser la llave que se está elevando para dejar más incógnitas a una ecuación en la que la X no parece ser la única variable para abrir todas las cerraduras, pero que dejará aún sin abrir la puerta para la que estaba destinada.

■



IMAGEN: NINTENDO DIFFERENCE



LEVEL UP!

LUZ Y OSCURIDAD
MÁS ALLÁ DEL FIN DEL MUNDO

por Marta García Villar y Ramón Méndez

Las grandes historias dejan una huella muy profunda y difícil de olvidar. A veces, por mucho que pasen los años, la vasta visión de un mundo conocido es más que suficiente para que, de repente, **sensaciones enterradas** entre otro sinfín de experiencias de juego **afloren a la superficie**. En una época de numerosas remasterizaciones dispuestas a ahondar en lo más profundo de la nostalgia, algunos tesoros que parecían olvidados regresan para reavivar la época clásica del *jrpg*. La serie *Grandia* es una de esas joyas, una que no flaqueaba al enseñar al jugador que las máscaras de sus héroes podían romperse al caer la noche. Una que siempre defendería que ningún muro era lo suficientemente alto como para detener un corazón ávido de aventuras.

Diciembre de 2018

LEVEL UP!

GRANDIA

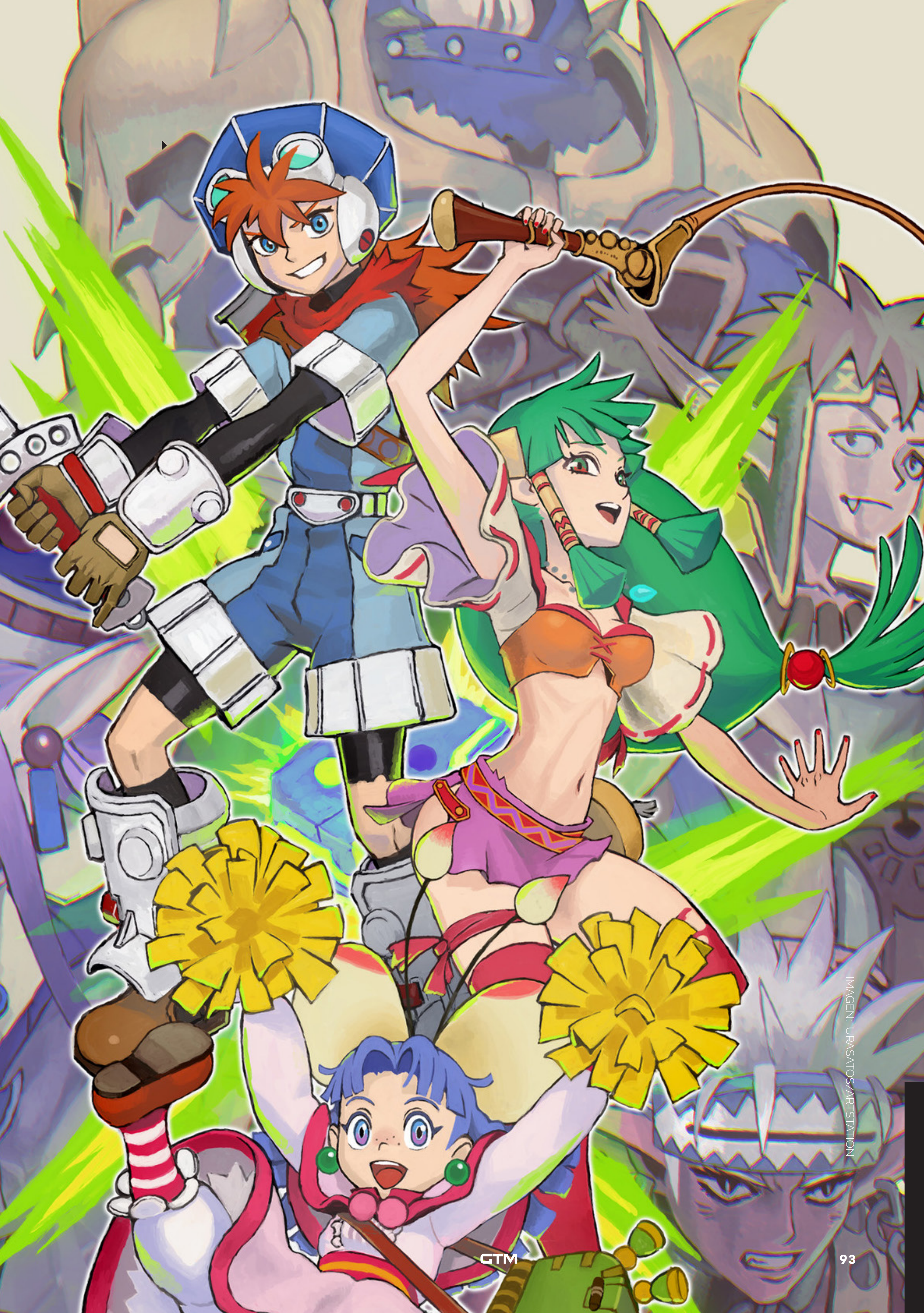
UN LEGADO DE CULTO

El pasado verano GungHo Online Entertainment llamaba la atención de incontables jugadores nostálgicos con el anuncio de que las remasterizaciones de los dos primeros títulos de la serie *Grandia* llegarían a Nintendo Switch bajo el nombre de *Grandia + Grandia II HD Remaster*. Entre otros aspectos, esta versión brindaría a los fans una mejora notable en sus cinemáticas, interfaz, *sprites* y texturas con el fin de **renovar el recuerdo de dos juegos de culto** en nuestro país, dos joyas del jrpg que suelen permanecer imperecederas en el alma de los jugadores que una vez descubrieron su brillo.

Game Arts es el nombre detrás de la historia de esta serie que se gestó en la década de los noventa. La desarrolladora afincada en Tokio, con más de treinta años de experiencia desde 1985, tiene también en su hacer el recuerdo de parte del desarrollo de *Super Smash Bros Brawl*, así como de la autoría de otra emblemática saga del *jrpg* como *Lunar*. De hecho, gran parte del equipo original que había trabajado en este juego llegó a colaborar en el desarrollo del primer título de *Grandia*, de modo que el género **no resultaba un caballo de batalla desconocido**. Hasta la fecha, la serie cuenta con tres títulos numerados, dos *spin-off* y un juego *online* cuyo servicio lleva inactivo desde 2012. A pesar de la positiva acogida por parte de la crítica en general, en nuestro país *Grandia* suele etiquetarse fácilmente como «de culto» por la escasa repercusión que tuvo en Europa, donde solo llegaron las dos primeras entregas numeradas, mientras que la mayoría de las restantes sí que cruzaron el océano hasta Estados Unidos. Igualmente, a lo largo de los años, han sido numerosas y variadas las distribuidoras que se hicieron con esta serie de juegos, desde ESP Software hasta Enix y, posteriormente, Square Enix pasando por Hudson, Ubisoft o Sony, además de la reciente GungHo Online Entertainment.

La primera entrega de la serie, *Grandia*, fue lanzada para Saturn y PlayStation en 1997 y 1999, respectivamente, y fue distribuida por Ubisoft en territorio europeo. Si bien la versión para Sega nunca salió de Japón, **fue todo un éxito superventas** y uno de los juegos más queridos en la trayectoria de vida de la consola, tal y como atestiguó *Dengeki Online* en 2015, donde los lectores japoneses de esta publicación votaron prácticamente en masa por situarlo entre los veinte mejores juegos de su catálogo. Hay que tener presente que en aquella primera época *Grandia* era un titán que incluso era capaz de hacerle **frente en popularidad** a *Final Fantasy VII*, aunque Saturn no pudiera igualar las ventas que generaba Sony. Tal había sido el cariño por parte del público que el título conoció un disco bonus en 1998… también en Japón. *Digital Museum* incluía cuatro mazmorras destinadas a desbloquear artefactos y muestras de arte del propio juego como *storyboards*, minijuegos o piezas de audio. De igual manera, la aceptación de este primer título motivó el lanzamiento de un primer *spin-off* de la serie en el año 2000, aunque este no conocería otro idioma que no fuera el japonés. Distribuido por Hudson para Game Boy Color, *Grandia Parallel Trippers* recogía una aventura totalmente nueva en el mismo universo de *Grandia* y contaba, incluso, con la aparición de algunos de sus personajes.

Grandia II, la secuela numerada de este éxito, fue lanzada en Dreamcast, PlayStation 2 y PC entre los años 2000 y 2002. Con el precedente de una crítica muy positiva en su país de origen en su momento y una mejor aceptación en el resto del mundo en comparación a su predecesora, cabe señalar que no es un juego ajeno a una remasterización reciente, ya que en 2015 GungHo lo reeditó para Steam con gráficos en alta resolución y distintos añadidos, como un nuevo nivel de dificultad y la inclusión de voces en inglés. Sin embargo, de la misma forma que le sucedió a la primera entrega, los ports de PlayStation y PC **llamaron negativamente la atención** por sus fallas técnicas, lo cual ensombreció el brillo de la joya de Dreamcast. Asimismo, es destacable puntualizar que el sistema de ▸


IMAGEN: URASATOS/ARTSTATION

batalla de esta segunda entrega inspiró otro de los *spin-off* de la serie, *Grandia Extreme*, que llegó a Japón y Estados Unidos para PlayStation 2 de la mano de Enix en 2002, aunque con un enfoque más centrado en mazmorras y batallas a gran escala.

Por su parte, el último de los títulos numerados, *Grandia III*, supuso una **ruptura de sueños y expectativas** para muchos de los seguidores de la serie en nuestro continente, ya que solo llegó a ser lanzado para PlayStation 2 en territorio japonés en 2005 y en el norteamericano en 2006. En esta ocasión, la distribución corrió a cargo de Square Enix y la recepción que conoció fue, como en líneas anteriores, exitosa, ya que, tal y como recogía *GamesAreFun* en agosto de 2005, llegó a ocupar el segundo puesto en listas de ventas durante su primera semana de lanzamiento en Japón, solo por debajo de Konami y su *Winning Eleven 9*, denominación japonesa de *Pro Evolution Soccer 5*.

LA LLAMADA DE LA AVENTURA

La fortaleza de un *jrpg* reside en sus historias y sus personajes, donde anida, principalmente, el final de un horizonte de expectativas. En esta fina línea entre el cielo y el mar parece avivarse lo que la mayoría de los jugadores esperan de un juego de rol, el principal motivo para que este perdure en su memoria. En el caso de los dos primeros títulos de *Grandia*, los únicos a los que tuvimos acceso en nuestro país, algunos elementos definitorios de su propia identidad **resultaron más que representativos del cariño que se granjeó** entre los jugadores. Por supuesto, los mundos de ficción que trazaron dieron buena cuenta de que eran juegos destinados a dejar poso, por una parte, por su duración, especialmente en el caso de la primera entrega, que podía oscilar entre cuarenta y cinco y cincuenta horas para completar la historia principal.

Por otra parte, la caracterización de los personajes era un aspecto muy cuidado desde el diseño artístico y la elección de colores, así como desde detalles como la inclusión de doblaje en una época en la que este recurso no era muy habitual, sino que empezaba a despuntar. No en vano, *Grandia* contó con voces tan reconocidas como la de **Jodi Benson**, la inmortal sirenita Ariel de Disney, quien doblaría a Millenia en *Grandia II*, uno de los personajes más recordados de la serie por su complejidad y su carisma.

El universo de la primera entrega de *Grandia* presentaba un mundo de fantasía que gozaba de una estética cercana al *steampunk*, oscilante entre **el vaivén de una tecnología emergente y un legado ancestral** cuyo saber permanecía oculto en ruinas infranqueables. Cuando Justin, un adolescente impulsivo y ávido de aventuras, recibe en herencia de su padre un artefacto misterioso, la *Spirit Stone*, decide embarcarse en un viaje que le llevará a investigar las ruinas de la civilización de los antiguos icarianos e incluso atreverse a cruzar el Muro del Fin del Mundo para llegar a explorar un continente desconocido. A pesar de que la premisa parezca convencional y que, de hecho, Justin encarne no pocos clichés de los héroes





"*GRANDIA* ERA UN TITÁN CAPAZ DE HACERLE FRENTE EN POPULARIDAD A *FINAL FANTASY VII*"

impetuosos y arrogantes, el encanto de esta historia de maduración y exploración se iba deshilachando poco a poco para trazar una red más compleja que implicaba intereses políticos a gran escala y que unía los destinos de numerosos personajes de distintas razas y edades.

En el caso de *Grandia II* la premisa argumental ya anticipaba **un tono más maduro y adulto** que el de su predecesor, si bien el aura de aventura permanecía presente e iba desvelando una red de conspiraciones y tramas ocultas que acababan desvelando que no todo sería lo que parecía en un principio. En un mundo que había sido testigo de una devastadora guerra divina entre la Luz y la Oscuridad miles de años atrás, Ryudo se dibujaba como un protagonista libre como el viento, un mercenario explorador, fiel reflejo de las aspiraciones que Justin habría querido para sí mismo en la primera entrega. En su camino, este se veía envuelto en la protección de la dulce cantante Elena, acólita de la Iglesia de Granas, y a la merced de la impetuosa, caótica y oscura personalidad de Millenia, quien habita en el cuerpo de la joven en pos de recuperar todos los fragmentos que dan forma a Valmar, dios de la Oscuridad. Intereses religiosos, dinámicas de poder, sacrificios heroicos y una sincera reflexión sobre la humanidad se congregaban en un título que **buscó explorar mucho más en la naturaleza de los personajes y sus escalas de grises**.

Asimismo, el aura de aventura de la serie se nutría de sus mazmorras y sus sistemas de batalla, que incluso llegaron a influir poderosamente en *rpgs* posteriores como el canadiense *Child of Light*. Este sistema de turnos en acción, similar al que ya había planteado en clásicos como *Final Fantasy IV* o *Final Fantasy VI*, mostraba, además, una cómoda barra de tiempo que delimitaba la velocidad de los personajes, lo que permitía jugar con la posibilidad de bloquear e interrumpir acciones enemigas. Asimismo, otro aspecto que le prestaba un encanto especial era la posibilidad de poder **desplazar a los personajes por el área de batalla** y tener en cuenta, de esta manera, los rangos de alcance de los movimientos para aprovechar cierta ventaja sobre los enemigos. Por su parte, la exploración de los entornos en 3D se llevaba a cabo gracias a una cámara totalmente rotatoria desde un punto de vista isométrico en ambos casos, aunque *Grandia* presentaba la animación de sus personajes en *sprites* en 2D, mientras que *Grandia II* ya los implementaba tridimensionales. Esto convertía las mazmorras de la serie en amplios espacios rebosantes de recovecos que, en ocasiones, podían despistar al jugador y hacer que perdiera sus propios pasos.

El propio Muro del Fin del Mundo que Justin anhelaba cruzar en la primera entrega no era más que **un punto de partida** para su viaje y, del mismo modo, el jugador a los mandos de *Grandia* continuamente podía ver todo un horizonte ignoto más allá de lo que parecía ser el final de su camino. Y es que el objetivo final del viaje en *Grandia* parecía alejarse acogido

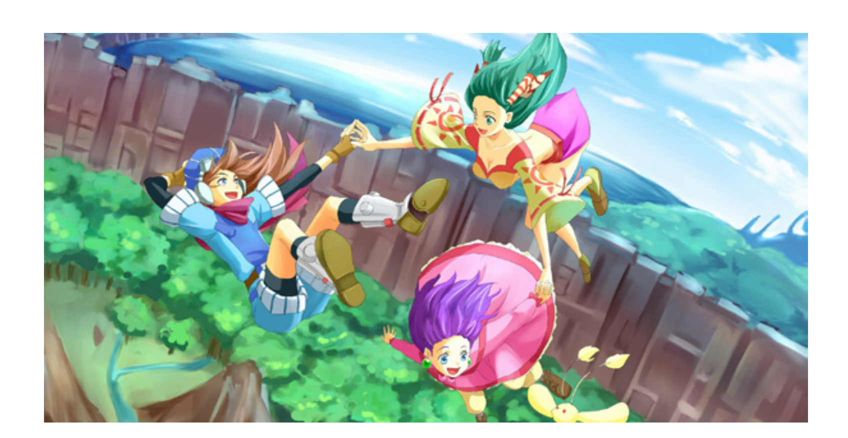
"LOS JUEGOS DE *GRANDIA* PEDÍAN QUE EL VIAJE FUERA LARGO Y QUE NO SE ACELERARA EL DESTINO"

bajo un manto de incertidumbre, la característica más relevante del concepto de «aventura». La exploradora Feena, una reconocida aventurera independiente que se articula como el principal personaje femenino del primer título de la serie, señalaría en un momento del mismo el valor del compañerismo en una vida rebosante de inquietudes y peripecias: «precisamente porque las aventuras traen peligros consigo, contar con un compañero dispuesto a ayudar es…». El silencio derivado de su **peculiar turbación** detendría antes de tiempo sus palabras, pero no sin que el jugador ya hubiese podido extraer de ellas la importancia que la joven daba al hecho de poder compartir su tiempo y sus temores con otros aventureros a su lado. Como el periplo a «Ítaca» del poeta Cavafis, los juegos de *Grandia* pedían que el viaje fuera largo, que no se acelerara el destino y se disfrutara de los pasos de los héroes… especialmente si estaban bien acompañados.

UNA GRAN FAMILIA

Tal y como decíamos antes, los juegos de rol japonés están sustentados, desde los propios inicios del género, en dos pilares básicos como son la historia y los personajes. Y es, precisamente, en este segundo pilar en el que la franquicia *Grandia* **se desmarca de todos sus rivales** al plantearnos a unos héroes cuidados, detallados y con los que es muy fácil empatizar y llegar a encariñarse.

La primera entrega de la franquicia nos presenta, ya desde la propia secuencia de inicio del juego, un tono desenfadado y cercano en el que nos encariñamos con los personajes principales nada más conocerlos. Joseph Campbell analiza el concepto del viaje del héroe en su obra *El héroe de las mil caras*, donde establece que el primer estadio que recorren todos los héroes es el mundo ordinario. *Grandia* abraza ese concepto llevándolo al extremo, ya que nos presenta a un simple grupo de niños que están jugando a ser aventureros. Justin, como protagonista, hace una apuesta con Gantz, el niño que lidera la banda rival, en la que se compromete a conseguir los cuatro grandes tesoros antes del atardecer. No es más que la imaginación de unos niños, mientras que esos tesoros son tapas de olla como escudos y mandiles viejos como armaduras, pero es una escena **que enternece a la par que nos deja pinceladas importantes sobre la personalidad** inherente de cada personaje. Justin sueña con ser aventurero y su espíritu se plasma en que es intrépido, alocado, despreocupado y siempre con ganas de llegar más lejos y descubrir nuevas cosas; Sue, su gran amiga y compañera de esta aventura infantil, demuestra tener una gran bondad y ganas de ayudar en todo momento, aunque sus carencias (como niña pequeña que



es) se plasman en que pone más voluntad que destreza. No obstante, la hermosa relación de amistad que une a los personajes invita a los jugadores a ser uno más de ellos y desear que cumplan sus sueños.

Por desgracia, el crecimiento de los héroes durante la aventura no será el deseado y, a medida que pasan las horas, vemos cómo Justin va creciendo como aventurero y como persona… mientras Sue se va quedando rezagada y se ve obligada a abandonar a sus compañeros a mitad de trayecto. No en vano, es una niña y todo el tema político y de salvar el mundo **le queda grande**, por mucho empeño y ganas que le ponga. En su época esto fue un giro inesperado, **una bofetada de realidad** a un género en el que los protagonistas parecen ser invencibles de principio a fin y un recordatorio al jugador de que siempre es importante tener presentes nuestras propias limitaciones.

En este crecimiento de los personajes destaca sobremanera Feena, la chica a la que conocen Justin y Sue al principio de la aventura y con la que emprenden un viaje. Ellos quieren vivir aventuras y ella se queda impresionada por el valor de los jóvenes (sobre todo de Justin) y decide dejar que la acompañen. Se convierten en compañeros de aventuras inesperados e ilógicos, pero al mismo tiempo se necesitan unos a otros. Feena acaba haciendo gala de una dualidad importante, puesto que empieza siendo una simple aventurera pero acaba desvelándose como una icariana. Ese cambio solo es posible gracias a haber compartido el viaje con Justin y Sue, así como gracias a su hermana Leen: el testamento de un mensaje subyacente de que la amistad nos ayuda a sacar a relucir todo nuestro potencial y nuestra mejor cara.

Resulta especialmente interesante que la dualidad de personajes se trasladase también a *Grandia II*, convirtiéndose así, en cierto modo, en el hilo conductor principal de la franquicia. En esta ocasión, la historia del juego empieza un paso más allá del inicio afable y cotidiano del primer capítulo. Ryudo se nos presenta en plena acción, un aventurero curtido que se gana la vida haciendo trabajillos y cobrando recompensas por ellos. Es un personaje taciturno, con un férreo sentido de la justicia pero con una marcada desconfianza hacia los demás. Precisamente, todo esto viene derivado de **un pasado traumático** con su hermano mayor, Melfice, quien acabó asesinando a su prometida delante de sus ojos sin dudar ni por un momento. Este acontecimiento acabaría generando una dualidad en Ryudo, quien era un chico de buen corazón y abierto a los demás y ahora se nos presenta como una persona enfadada con el mundo. No es de extrañar, puesto que admiraba a su hermano y soñaba con ser como él, pero ver que incluso un modelo de conducta puede acabar convertido en un monstruo supuso un duro golpe para su confianza en la humanidad. Del mismo modo, el propio Melfice nos presenta dos caras: la del hermano modélico que todos querríamos tener y la del monstruo despiadado que no duda en destrozar a todo el que se cruce en su camino. Ryudo y Melfice se convierten así en dos caras de la misma moneda: uno opta por hacer el bien y el otro abraza la oscuridad. Sobre todo, esto deja patente el **férreo vínculo que mantienen como hermanos**, ya que en los buenos momentos ambos eran felices y mostraban su mejor cara al mundo, pero basta con que algo salga mal para que ambos muestren su peor cara.


IMAGEN: YAMAINU

Sin embargo, Ryudo consigue recuperar la confianza en la gente gracias a la protagonista femenina de la historia: Elena. Durante una oración que sale mal, Elena se ve poseída por Millenia, que sería la personificación de las alas del demonio Valmar. Elena es una sacerdotisa que representa a la deidad del bien, Granas, y que intenta sembrar el bien allá por donde pasa. A todos los efectos, Elena es lo que podríamos considerar **un ser de luz que quiere bendecir el planeta** y, de hecho, sus habilidades en combate son todo técnicas sagradas y de luz. Sin embargo, Millenia es todo lo contrario: es la representación de la deidad del mal, Valmar, y es gamberra, engreída y desea ver el mundo arder. A lo largo de la aventura, ambas personalidades van alternándose y Ryudo va teniendo que aprender a lidiar con ambas. Precisamente, esa dualidad entre el bien y el mal es lo que le ayuda a comprender mejor la situación de su hermano Melfice y a tomar las decisiones adecuadas. Va abandonando paulatinamente su hermetismo autoimpuesto y va aprendiendo a confiar en gente que, como él, **tiene problemas pero lucha por solventarlos**. Sobre todo, porque Millenia no es tan mala como parece. Pese a ser la versión demoníaca de Elena, la bondad del grupo también va haciendo mella en ella y le va suavizando el carácter. Tal es así que, cuando por fin se desvincula del cuerpo de Elena, Millenia demuestra tener su propia dualidad: por un lado, está la Millenia que se enamoró de Ryudo y ha disfrutado del viaje hasta tal punto que se plantea si podría hacer algo para ayudar a hacer del mundo un lugar mejor; por otro lado, está su deseo primigenio de cumplir el objetivo principal de su existencia y llegar a convertirse en el núcleo de la resurrección completa de Valmar. Todo esto, sin pararnos a analizar a todos los personajes secundarios que nos acompañarán en la aventura, puesto que todos son igual de interesantes. Por ejemplo, Tio es una autómata que fue creada por los seguidores de Valmar y que, tras ser rescatada por los protagonistas de la aventura, empieza a ser capaz de tomar sus propias decisiones y a replantearse su existencia. Al final irá comprendiendo, poco a poco, qué supone estar viva.

No suele ser habitual encontrarse semejante complejidad en el desarrollo de personajes, pero es precisamente eso lo que hace que los héroes y antihéroes de la franquicia *Grandia*



sean tan inolvidables y dejen tanta huella al jugador. De hecho, la fuerza de estos personajes que comentamos es tal que incluso en *Grandia III* **se intentaron repetir las directrices básicas de relaciones** para ofrecer una aventura igual de inolvidable. Yuki y Alfeena son la pareja protagonista de esta entrega, cuya relación es similar a la de Justin y Feena (*Grandia*) o Ryudo y Elena (*Grandia II*). Una vez más, se nos presenta a una pareja protagonista de aventureros con muchos secretos a las espaldas. Yuki es un chico sencillo con una gran ambición que le llevará a salir de su pequeña isla y surcar los cielos; su gran fuerza de voluntad y su fuerte personalidad le empujarán a defender a Alfeena, quien, a su vez, es una chica más sencilla, pero con mucha fuerza para emprender la búsqueda de su desaparecido hermano. Precisamente, el hermano de Alfeena, Emerius, es como Melfice: una persona a la que observaba con idolatría pero que, tras tres años desaparecido, regresó siendo otra persona. Lucía una mirada sin sentimientos, se comportaba fríamente y era un hombre que imponía. Sin embargo, las ideas propuestas en esta tercera entrega **carecían de originalidad y se aferraban en demasía a refrendar los éxitos del pasado**. Mientras que *Grandia* y *Grandia II* conseguían sorprender con sus ideas innovadoras y arriesgadas, *Grandia III* parecía conformarse con repetir la fórmula sin correr muchos riesgos y, como tal, acabó a medio camino.

ASCENSO, CAÍDA Y FUTURO DE UNA FRANQUICIA

Aunque somos muchos los que soñamos con alguna nueva entrega de la franquicia (no en vano, hace trece años que se lanzó *Grandia III*), parece que de momento nuestros sueños tendrán que esperar. Tras el éxito arrollador de los dos primeros capítulos, fundamentado en todo lo que hemos comentado a lo largo de este artículo, la franquicia **encadenó dos estrepitosos fracasos** con *Grandia Xtreme* y *Grandia III* (el cual recordemos que ni siquiera se llegó a lanzar en Europa). Entre 2009 y 2012, el mercado japonés disfrutaría también de *Grandia Online*, un multijugador masivo online en el que, como es lógico, se perdía completamente todo desarrollo profundo de personajes o todo intento de innovación arriesgada desde el prisma narrativo. No obstante, cuando ya la franquicia parecía abocada a ser un mero recuerdo que atesoramos con cariño en nuestros corazones, se anunció esa remasterización de las dos primeras entregas para Nintendo Switch. Es evidente que se trata de un **intento de revitalizar la licencia** y, para ello, se resucitan sus dos primeras entregas, que son excelentes a todos los niveles. Tal es así que, a

"MUY POCAS HISTORIAS DEJAN UNA HUELLA TAN INDELEBLE COMO LOS PRIMEROS *GRANDIA*"

mayores del elemento narrativo y del desarrollo de personajes, la franquicia siempre pudo presumir de un sistema de combate muy divertido y ameno, el cual inspiró a muchos juegos de rol japonés que se lanzaron posteriormente. Y sobre todo, es preciso destacar **la hermosura de su apartado visual** y la excelsa banda sonora de la que hacen gala ambas entregas (especialmente remarcable en este aspecto es que la banda sonora de *Grandia II* cuenta con temas como *A Deus* o *Awakening Ryudo*, cuyas letras están íntegramente en portugués).

Desde los inicios de la historia de los videojuegos, han sido muchas las historias que hemos podido disfrutar a través de un mando. No obstante, son muy pocas las que dejan una huella tan indeleble como la de los primeros *Grandia*. No en vano, estamos hablando de juegos que tienen ya dos décadas sobre sus espaldas, pero que siguen siendo tan encantadores como el primer día. Habrá que ver qué tal acaba resultando el port a Switch, puesto que todavía no se ha desvelado demasiada información al respecto. No obstante, a un minimo que sean capaces de respetar la obra original, estaremos ante un recopilatorio indispensable para todo amante del rol japonés que se precie. ■

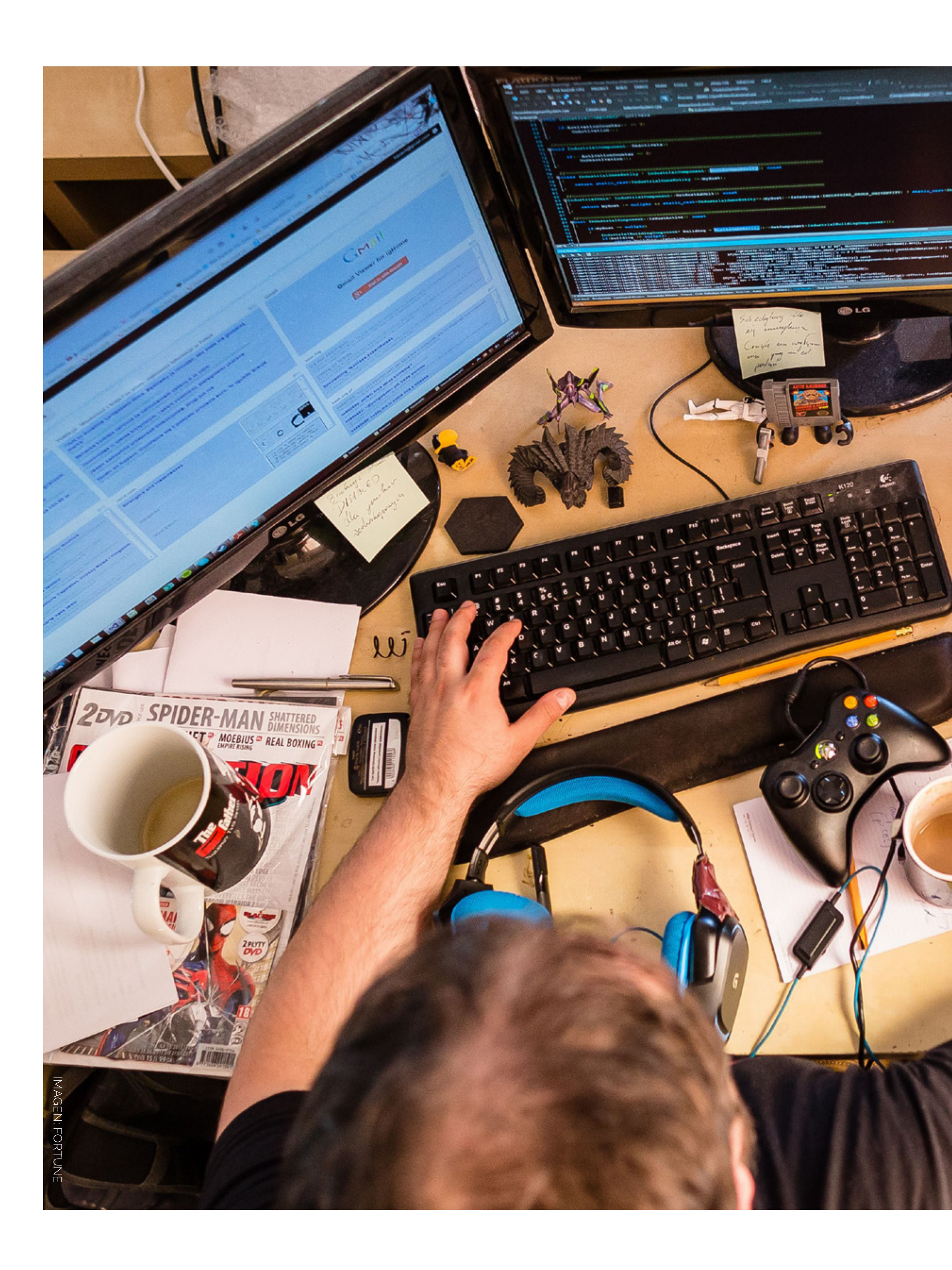


IMAGEN: FORTUNE



LEVEL UP!

CONOCER EL MERCADO
PRIMEROS PASOS EN UN VIDEOJUEGO

por Alejandro Redondo

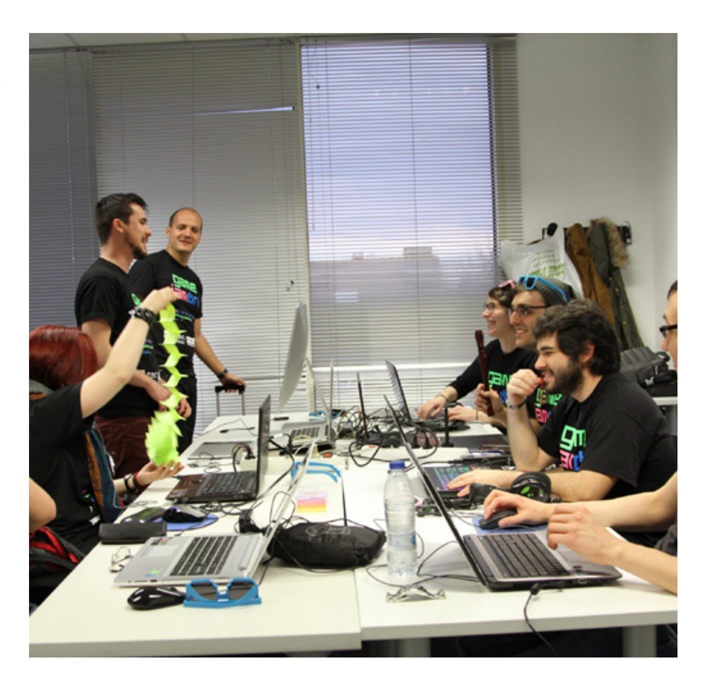
Hace unos días, tuve la suerte de asistir a una conferencia sobre videojuegos y animación en la que su protagonista, con amplia experiencia en el sector, narraba en forma de vivencias personales algunas de las lecciones que había podido aprender gracias al paso de los años y a múltiples decisiones tomadas con más o menos acierto. A través de un discurso cercano y repleto de ilusión, recordaba que para llegar a la cima a veces es necesario fracasar antes y que **donde radica el verdadero aprendizaje es en el camino**, más que en el propio resultado. Sin embargo, quedó intrínseca un segunda idea igual de importante y que tal vez pasase desapercibida para las decenas de estudiantes que, en aquella sala, soñaban con poner en marcha algún día su propio proyecto de éxito: la calidad de un videojuego y las ilusiones depositadas en él no son suficientes para garantizar su prosperidad. Y el mercado no siempre da segundas oportunidades.

Diciembre de 2018

Crear un videojuego es una tarea ardua. A lo largo de un desarrollo, por pequeño que sea, pueden surgir infinidad de dificultades que van desde limitaciones de financiación hasta el desgaste de los integrantes de un equipo pasando por problemas técnicos, de retrasos en las fechas estipuladas o de elección de los contenidos que van a componer el producto final. Este tipo de situaciones desagradables se producen con mayor asiduidad en los desarrollos independientes, donde el enemigo común suele ser la **falta de conocimiento** en áreas de trabajo que, paradójicamente, pueden ser las más determinantes. Es común pensar que para crear un videojuego hacen falta únicamente programadores, ilustradores o diseñadores de niveles, cuando la realidad es que figuras como la del productor o la del responsable de márketing son cruciales para garantizar la viabilidad de cualquier proyecto.

En el ecuador de la conferencia, su protagonista contaba cómo hace años se embarcó en la creación de un videojuego para dispositivos móviles junto a un buen programador. Tras muchos meses de duro trabajo, nulos ingresos y jornadas interminables, dieron con un producto de una calidad altísima que pudieron publicar en las respectivas tiendas de Android e iOS. Aunque el producto era original y muy atractivo a nivel técnico, ambos habían errado eligiendo la fórmula de monetización —*app* de pago cuando comenzaba a popularizarse el *free to play*— y perdido de vista cuál era su público objetivo. El videojuego se dirigía a un conjunto de usuarios con un perfil tan concreto que no existía demanda suficiente que permitiese recuperar la inversión. **Una mala estrategia** a nivel de márketing había echado por tierra todo el esfuerzo y ponía en peligro la propia viabilidad del estudio.

El mercado del ocio electrónico, ya sea en consolas tradicionales, plataformas como *Steam Direct* o en el mundo *smartphone*, puede llegar a ser extremadamente cruel. En una época tan competitiva como la actual, en la que existen motores gráficos y herramientas al alcance de todos, los primeros pasos de un desarrollo indie —antes incluso de escribir la primera línea de código— deben ir orientados a estudiar la viabilidad del proyecto. No todas las ▸



La simbiosis perfecta

—

El éxito de un videojuego depende de muchos factores, pero parte de un equipo unido en el que todos sus integrantes luchan por un objetivo común.

ideas, por muy brillantes que parezcan, son válidas en términos de rentabilidad, así que en este punto es fundamental dejar a un lado la parte emocional o las famosas «intuiciones» y dar paso a datos objetivos que permitan avanzar sobre seguro. El propósito del **estudio de mercado** no es otro que ese: reducir riesgos y ayudar a conocer mejor el entorno.

Lo primero que cualquier equipo debe definir, en primer lugar, es el objetivo principal por el cual va a embarcarse en la creación de un videojuego. En los inicios, por ejemplo, lo ideal es proponer un proyecto con un desarrollo corto que no implique demasiados riesgos y que permita generar algunos ingresos cuanto antes para cubrir los gastos de un segundo juego. Además, suele ser un periodo en el que los miembros del estudio aún están comenzando a engranar y a conocerse profesionalmente, así que un primer proyecto sencillo resulta de gran utilidad para **detectar necesidades** y cubrirlas a tiempo. En este punto, uno de los errores más graves —y a la vez comunes— consiste en fijar objetivos mucho más ambiciosos de lo que un equipo puede abarcar por estructura, capacidad técnica, tiempo, etc. Es necesario saber antes, de forma realista, dónde están las limitaciones.

Una vez decidido el tipo de desarrollo y ya con algunas ideas de juegos sobre la mesa, es el momento de mirar al mercado y analizar con cuál de ellas existen más posibilidades de tener visibilidad. Una buena técnica pasa por observar y **aprovechar las tendencias**: el 2018 ha estado protagonizado por los *battle royale*, pero este fin de año ha podido ser un buen momento para lanzar un videojuego con temática de vaqueros, aprovechando la enorme fuerza de *Red Dead Redemption 2*. Este tipo de movimientos a veces son fácilmente predecibles: se sabe que septiembre es el mes de los títulos deportivos, que todos los años las nuevas entregas de *Call of Duty* y *Battlefield* aterrizan entre octubre y noviembre o que Navidad no es un buen momento para lanzar un juego debido a la saturación del mercado y al aumento de los costes de las inversiones publicitarias.

Teniendo cada vez más definido cómo va a ser el producto es mucho más sencillo definir tanto sus **competidores** reales como los juegos que pueden servir de referentes. Adoptar buenas prácticas de los grandes de la industria es una estrategia perfectamente válida para tener cierta garantía de éxito. Es interesante analizar cuál es su modelo de monetización, cómo han planteado la experiencia de usuario —interfaz, tutorial, controles— o qué pasos han seguido para promocionar el producto una vez lanzado. El estudio de la competencia, sin embargo, debe ser más mucho más exhaustivo, ya que gran parte del éxito de un proyecto dependerá de cómo se haga un hueco en el mercado una vez lanzado.

"EL ESTUDIO PREVIO ES TAN IMPORTANTE COMO EL DESARROLLO"

Conocer a los competidores permitirá, a su vez, conocer mejor al **público objetivo** del producto, que debe definirse a la perfección antes de comenzar a desarrollar. ¿Se dirige el juego a un nicho demasiado concreto o, por el contrario, a un sector demasiado genérico? También es fundamental conocer su edad media, sexo, nivel socioeconómico, experiencia en videojuegos, etc. Solo así entenderemos, por ejemplo, que no debe enfocarse igual —a nivel de accesibilidad, monetización o dificultad— un puzle casual para *smartphones* que un plataformas 2D para Steam. Una mala estrategia en este punto puede atraer a un público incorrecto, de mala calidad para los intereses del producto, que abandone el juego a las primeras de cambio o que, directamente, no lo adquiera.

Estudiar bien el mercado, definir a tus jugadores potenciales, analizar a la competencia, tomar referentes, establecer el modelo de monetización o planificar los contenidos y las semanas de trabajo son solo algunas de las tareas necesarias antes de comenzar a desarrollar cualquier videojuego. Con este trabajo previo bien hecho y unos objetivos claros y realistas, será mucho más sencillo y seguro abordar el proyecto y **garantizar su viabilidad**. De lo contrario, es posible que el videojuego comience a construirse sobre unos cimientos tan débiles, que una vez encontrado el primer problema resulte inviable volver atrás. Y, en un mundo tan competitivo como el del ocio electrónico, un error puede significar el fin de la partida. ■



LEVEL UP!

DRAGONES Y REMAKES

por Paz Boris

El pasado 6 de noviembre *Dragon Age Origins* cumplió nada menos que nueve años. Y durante este tiempo se ha mantenido en el recuerdo de los jugadores **como uno de los mejores títulos de «rol puro»** de la pasada generación de consolas. Cada vez más cerca de su década, son muchos los que piden a BioWare su lanzamiento para PlayStation 4 y Xbox One, ya sea en forma de remaster o de remake, pero la negativa de EA a realizar algo así con la trilogía *Mass Effect* ha hecho que no haya demasiadas esperanzas.... Hasta ahora. ¿Hasta ahora? Sí, algunos miembros de BioWare dejaron caer que es un proyecto que **se tiene en cuenta más de lo que la comunidad de jugadores cree**. Pero al margen de sus declaraciones, no es una decisión sencilla y el trabajo más complicado de lo que puede parecer. ¿Por qué? Pues eso vamos a descubrir...

Diciembre de 2018



IMAGEN: ELECTRONIC ARTS

RENOVACIÓN DE MUNDOS

PARA ADAPTARSE A LOS NUEVOS TIEMPOS



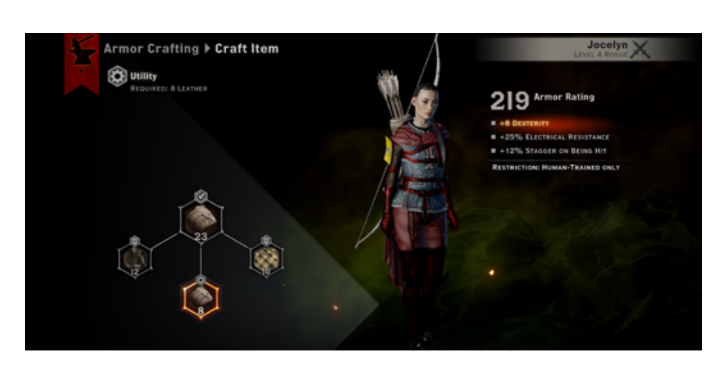
Estábamos aún en el mes de octubre cuando Mark Darrah, productor de *Anthem* y *Dragon Age*, recibió en su cuenta de Twitter la siguiente pregunta de un usuario: «¿Alguna posibilidad de hacer un *remaster/remake* de *Dragon Age Origins* algún día?». *A priori* nada especial, muy similar a los **cientos de peticiones que los desarrolladores reciben día a día** en sus redes sociales. Pero Darrah lo citó con un «esperemos» y las respuestas de sus compañeros Casey Hudson y Michael Gamble pusieron la guinda (una buena cantidad de *emojis*, el primero ojos curiosos y el segundo caras pensativas), por lo que muchos fans lo toman como confirmación del *remake*. Por supuesto, no debe tomarse como una confirmación del desarrollo, pero se suele decir que cuando el rio suena, agua lleva. Ahora, mientras los jugadores esperan el día del ansiado anuncio oficial (que tiene tantas posibilidades de llegar como de quedarse en un quizá) es el momento de la teoría, del análisis y de la estimación. Hacer un *remaster* sería la opción menos difícil, pero ¿qué supondría para *Dragon Age Origins* tener un *remake*? ¿Qué cambios podríamos esperar y qué debería tener en cuenta BioWare?

La primera entrega de la saga *Dragon Age* llegó a Xbox 360, PlayStation 3 y PC en un momento de cambio para BioWare, que había sido comprada por Electronic Arts a principios de 2008. Prueba de esta situación fue que el videojuego de fantasía vivió los suficientes cambios en los más de cinco años que estuvo en desarrollo (entre ellos su llegada a la consola de Sony) como para tener que ser retitulado *Dragon Age Origins*. Pero la esencia que lo concibió permaneció perenne: **sucesor espiritual de *Baldur's Gate* y *Neverwinter Nights***, adoptaba el rol en su forma más clásica a la vez que abandonaba definitivamente los mundos de *Dungeons & Dragons*. Las mecánicas que definieron el juego quizá no se convirtieron en un referente como sí ocurrió con la primera entrega de *Mass Effect*, pero sí

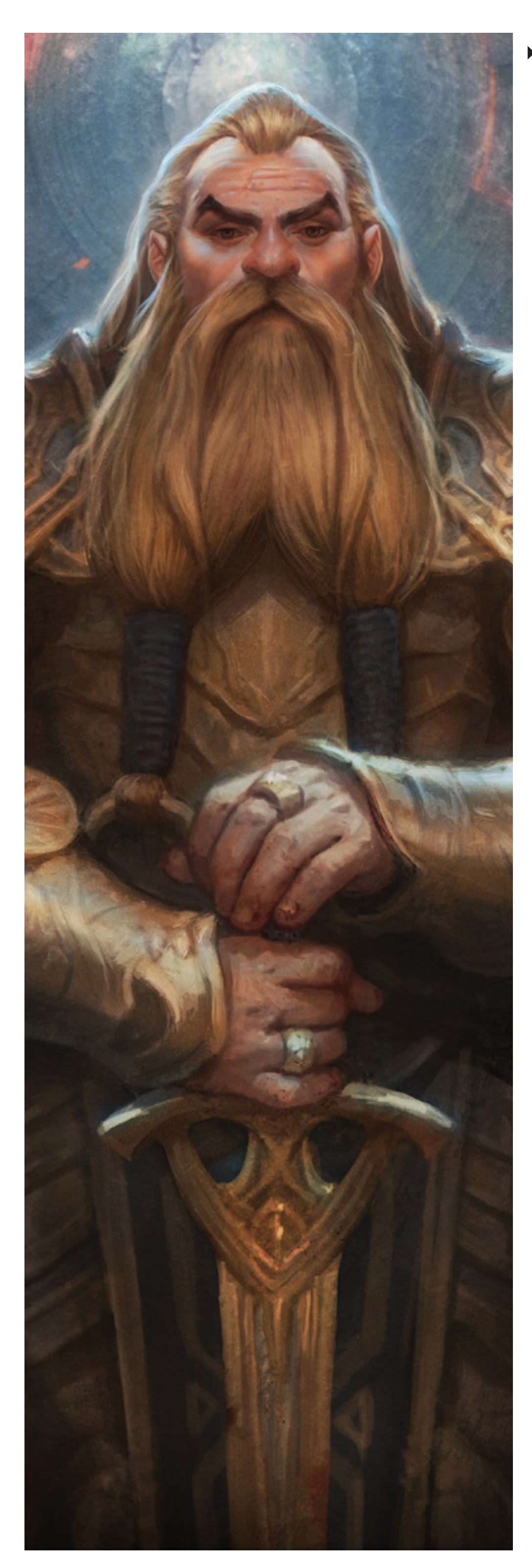
"*ORIGINS* ES UNO DE LOS JUEGOS MÁS APRECIADOS DE LA SAGA POR SU ADAPTACIÓN DEL ROL Y LA PROFUNDIDAD DE SU HISTORIA"

fueron terreno conocido para los veteranos de estos RPG. No obstante, este debería ser uno de los puntos de partida de BioWare a la hora de realizar un *remake*, especialmente si tenemos en cuenta la magnífica evolución que ha tenido el sistema de combate con cada entrega. Mientras en *Dragon Age II* se abandonó la lentitud de movimientos apostando excesivamente por la acción (las luchas parecían más una danza desenfrenada que un conflicto contra enemigos armados hasta los dientes), *Dragon Age Inquisition* logró encontrar **el perfecto equilibrio entre los ritmos de los anteriores juegos y la estrategia implícita en un juego de rol**. Regresar al terriblemente lento sistema de *Origins* en aras de la fidelidad al título original no sería la decisión más acertada teniendo en la actualidad unas mecánicas que se adaptan a dos tipos de jugadores. Bien es verdad que donde quizá *Inquisition* no estuvo acertado fue en el abandono definitivo de la asignación de puntos de poder, que sí habían estado presentes en los anteriores juegos, para plasmar únicamente los árboles de habilidades. Mientras la **evolución del sistema de combate supone una mejora que haría un gran favor al hipotético remake de *Origins***, la pérdida de la asignación de puntos o habilidades clásicas como «fuerza» o «astucia» no haría más que diluir la esencia del juego (y haría que los jugadores perdieran la oportunidad de revivir momentos como el clásico «habilidad insuficiente» de Zevran).

Dentro de las mecánicas también habría que tener en cuenta el sistema de diálogos y el doblaje de los personajes, que a fin de cuentas contribuyen en gran medida a dar personalidad al juego y están impregnados con la seña de identidad de BioWare. Cuando *Dragon Age Origins* llegó a las tiendas aún no habían decidido implementar la famosa rueda de diálogos. En aquel entonces era una apuesta que el estudio canadiense había decidido hacer con *Mass Effect*. **Su aceptación o rechazo determinarían sus elecciones de cara a futuros juegos**, **pero en lo que a *Origins* se refería siguieron manteniendo el clásico listado de respuestas**. De cara al *remake*, BioWare tendría que elegir entre mantener el amplio abanico de respuestas que ofrecía un simple listado o reducirlas y adaptarlas a la rueda de diálogos que tan popular es en la actualidad. Y esto tiene un segundo nivel de complicación que de verdad puede poner al estudio contra las cuerdas en este hipotético proyecto: la voz del protagonista. A día de hoy es complicado pensar en un videojuego en el que todos los personajes tengan voz excepto el principal, pero el amplio número de respuestas que podía dar este a una pregunta contribuyó a limitar la expresión de su voz sólo como acompañamiento a las órdenes del jugador. En este aspecto BioWare **tendría que valorar la importancia del número de líneas de diálogo y el desembolso económico que supone** que dos actores de doblaje (o cuatro, si pensamos en *Dragon Age Inquisition*) trabajaran con un guion tan amplio. Por supuesto, luego está la duda de si supondrá un problema de identificación para el jugador. Que el Guarda Gris no tuviera voz durante los diálogos permitió a los jugadores imaginar cómo sería la de su personaje. Como suele ▸



Un verdadero creador de personajes
—
Inquisition introdujo un nuevo creador de personajes que abandona las barras de elección. Aplicarlo a *Origins* permitiría crear personajes más diversos y más similares a la idea del jugador.



ocurrir en estas situaciones, lo que un día es una ventaja al siguiente es un bache complicado de sortear, pero si hay una decisión fundamental a la hora de este *remake* es esta. Lo que sí es cierto es que si BioWare apostara por darle voz, esto facilitaría su regreso en futuras entregas de la saga, igual que ocurrió con Hawke. Y esto es algo que también han pedido muchos jugadores, lo que además permitiría desarrollar de manera más cercana toda la trama de la Llamada y la Cura.

Pero no sólo la actualización de las mecánicas de juego y la estructura del rol tendrían que tenerse en cuenta de cara a un *remake* de *Dragon Age Origins*. El apartado gráfico, como es de esperar, **tendría que recibir una gran atención para alcanzar los estándares actuales y mantener la coherencia con *Dragon Age Inquisition***. Si pensamos en el mapa de este último juego, hay algunas zonas comunes con el de *Origins* que no sólo han tenido un mayor detalle, sino que han cambiado por completo su distribución y extensión: Risco Rojo y Refugio tienen poco que ver con lo que el jugador descubrió en la primera entrega de la saga. Si además tenemos en cuenta las misiones que se desarrollan en ambos lugares, está claro que sería necesario encontrar un equilibrio entre ambos diseños para que no choque tanto con su último planteamiento, pero que tampoco transforme demasiado la estructura de las misiones que tienen lugar en ellos. Afortunadamente, Ferelden no tiene tanto protagonismo en *Inquisition* como para suponer un grave problema en este aspecto, lo que daría mayor libertad a los diseñadores para adaptar los escenarios antiguos a Frostbite. En todo caso, la iconografía relacionada con Andraste, los dioses elfos o Tevinter tendría que ser actualizada para coincidir con la de la última entrega, **y esto no sólo es interesante, sino que puede jugar un papel realmente importante en los misterios de Thedas**. En este aspecto, así como en el diseño de los personajes, del que voy a hablar a continuación, BioWare debe tener especial cuidado.

El *lore* de *Dragon Age* es enormemente amplio, compuesto por multitud de mitos, culturas, e historias del pasado que han dejado su huella en el presente. Gran parte de lo que hace especial a esta saga es la cantidad de misterios que se ocultan a simple vista y que han llevado a la comunidad fan a construir miles de teorías que tratan de explicar cuestiones como el origen de

"MIENTRAS UNOS SUEÑAN CON UN *REMAKE*, EA PARECE RESISTIRSE A HACERLO REAL"

"UN *REMAKE* PODRÍA SUPONER LA REVELACIÓN DE LOS MAYORES SECRETOS DE LA SAGA"

Los misterios de los diseños

—

Muchos diseños de la saga han permanecido ambiguos en cada entrega. Su actualización tendría que ser cauta o no hacerse en absoluto.

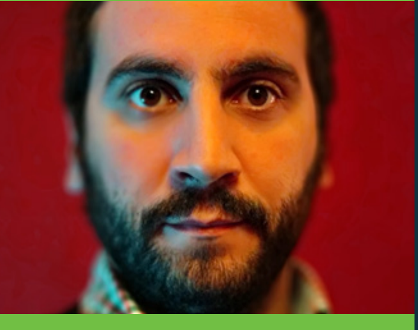
la Ruina, la Ciudad Negra y Arlatham, los Antiguos Dioses o la verdadera naturaleza de los Olvidados. Muchas de estas teorías están alimentadas por la ambigüedad de algunos elementos de *Dragon Age Origins* y **su rediseño podría servir para confirmarlas o desmentirlas y para descubrir antes de tiempo el rumbo de la saga.**

Por supuesto, esto no se limitaría sólo a elementos como esculturas o vidrieras, sino que también afectaría a los propios personajes. A lo largo de las dos siguientes entregas algunos han ido cambiando poco a poco su aspecto, como Flemeth o Alistair, adaptándose más a su papel o a los años pasados en el tiempo de la historia. Es una decisión completamente comprensible por cuestiones puramente argumentales, pero también técnicas si pensamos en que en *Inquisition* BioWare utilizó Frostbite 3 por primera vez, con apreciable éxito. Es lógico esperar que, en un *remake* de este calibre, el estudio canadiense intentara sacar el máximo partido a un motor gráfico con el que ya tienen gran experiencia.

Pero **esto también sería un arma de doble filo porque afectaría a una de las mayores revelaciones de la saga *Dragon Age*** y que, en la actualidad, se encuentra a la espera de ser desarrollada en el próximo (o próximos) juego. Cuidado, que van *spoilers* de *Dragon Age Inquisition*. No es ni más ni menos que la verdadera identidad de Solas y el poder de su influencia a lo largo de la historia. Aunque él afirma haber despertado un año antes de los acontecimientos de este juego, en la comunidad está muy extendida la teoría de que Andraste no sólo era la «novia del Hacedor» (recordemos que a él se le atribuye la creación del Velo, cuando es algo que hizo Solas), sino también una elfa agente de Fen'Harel, y que Shartan, su aliado, no era un simple líder elfo, sino el propio Solas. ¿De dónde sale esta teoría? Del diseño que el personaje presenta en *Dragon Age Origins*, y el orbe que éste lleva en algunas representaciones de la historia de Andraste. Un *remake* obligaría a actualizar todos los diseños, incluyendo los de este personaje y pondría en riesgo el misterio en torno a la figura de Solas, que tan crucial se ha demostrado en la última entrega. Desde un punto de vista más práctico, **sería verdaderamente interesante ver la solución del estudio canadiense a esta situación y las maravillas que Frostbite podría aportar a *Dragon Age Origins***.

Una vez expuestas las claves que BioWare debería tener en cuenta de cara a la creación de un *remake* queda patente que supone una dificultad extra por pertenecer a una historia que aún se encuentra en proceso de desarrollo. Por muy increíble que pudiera ser el resultado y lo mucho que podría gustar a los jugadores, lo realista y lo más lógico es esperar que el estudio opte por una remasterización. El tiempo dirá qué opción eligen, en el caso de que de verdad lo desarrollen, pero mientras siempre se puede seguir soñando. ■





AUTOR

ALBERTO VENEGAS

...

Licenciado y doctor en Historia, director de *Presura* y autor de *BioShock y el alma de los Estados Unidos*, también publicado con *Héroes de Papel*.

—

"¿Qué dice Uncharted *de nosotros, como sociedad?"*

—

Escribe en *MeriStation* y es colaborador en esta casa.



Alberto Venegas Ramos
Uncharted: El Peso de la Historia
Sevilla, Héroes de Papel, 2018
241 pp. 24,00 €.

EL PAPEL DE LA ARQUEOLOGÍA

Uncharted, una mirada histórica

El historiador Alberto Venegas presenta un libro que no solo se detiene en los entresijos del desarrollo, sino que explora la obra desde el punto de vista histórico.

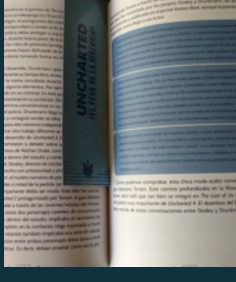
por ***Borja Ruete***

Nathan Drake no es un historiador y nunca lo ha sido. Hasta la cuarta entrega, no se nos revela el dato de que su madre era una reputada profesional en el campo de la Historia. El personaje creado por **Naughty Dog** se define en todo momento como un ladrón en la búsqueda de tesoros, un hombre que explora antiguos lugares arqueológicos para obtener rédito económico. Alberto Venegas, doctor en Historia, explora la naturaleza del protagonista y traza una aproximación histórica del personaje y de la trama argumental en su obra, *Uncharted: El Peso de la Historia*.

El trabajo de Venegas repasa las cuatro entregas principales, sin olvidar *Uncharted: El Legado Perdido*, un juego que nació como expansión de *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*, pero que finalmente se convirtió en un título con entidad propia. **La estructura del libro es cronológica** y se detiene en cada una de las entregas para tratar, de forma reflexiva, diversos aspectos de los videojuegos. Por un lado, el ensayo se centra en el proceso de desarrollo de cada título, explica los retos, los problemas y los entresijos de su proceso creativo. Para ello, el autor ha recopilado datos documentales que recogen las voces de los distintos integrantes del estudio. Además, no se limita a describir la trama ni las mecánicas de juego, sino que aborda de manera crítica su análisis, defiende sus tesis apoyándose en otras fuentes y resalta elementos concretos que le llaman la atención. Uno de los puntos fuertes del volumen es, por supuesto, el prisma histórico que imprime en sus páginas. De este modo, Venegas desmiga la trama argumental de la obra de Naughty Dog y extrae los aspectos relacionados con la historia. Personajes como Lawrence de Arabia o Sir Francis Drake son parte intrínseca del guion de *Uncharted*, pero son personajes que sirven para un propósito narrativo y que están revestidos de una capa de ficción que los alejan de sus *alter ego* reales. De este modo, el autor también dibuja unas pinceladas del personaje histórico para reflejar hasta qué punto los desarrolladores se han tomado libertades a la hora de configurar su marco ficticio.

Otro de los aspectos que me ha llamado la atención es el uso de los mitos. Naughty Dog ha construido **videojuegos de aventuras** que siguen la estela de *Indiana Jones*. De la misma manera que Steven Spielberg, Lawrence Kasdan y George Lucas se valieron de todo tipo de los lugares y leyendas exóticas, el estudio de *The Last of Us* hizo lo propio y acomodó los mitos a sus tramas argumentales. Localizaciones como El Dorado, Shambala o la Atlántida del Desierto no son invenciones de Naughty Dog, sino que están tomadas de viejas leyendas. Resulta curioso que cuando los españoles desembarcaron en América, ávidos de riquezas, los nativos trataron de engañar al invasor. Lo hicieron por medio de habladurías sobre una ciudad construida en oro. Se ▸






organizaron expediciones en busca de la tan ansiada urbe, pero nadie llegó a pisar sus lustrosos suelos ni a tocar sus enjoyadas paredes. El Dorado se convirtió en una obsesión para muchas personas, hasta el punto de que algunos conquistadores sucumbieron a su propia ambición y perdieron su vida por perseguir un objetivo ficticio. Aun así, el libro cita una frase clave, y es que en toda la leyenda hay algo de realidad. Puede que El Dorado fuera un mito, pero los indígenas todavía recordaban antiguas historias sobre una ciudad colmada de riquezas.

«Los desarrolladores y creadores de *Uncharted* no emplean la historia de una manera tan desastrosa debido a su incomprensión de la misma, lo realizan para agradar o simpatizar con su potencial audiencia», reflexiona Venegas en el libro. En *Uncharted*, como en *Tomb Raider*, **la arqueología está al servicio de la diversión.** Por eso se proyecta una imagen falsa de la disciplina y de lo que implica. «Todo ello, toda esta retroalimentación, provoca que la audiencia general no conozca la verdadera labor de un arqueólogo o historiador». A continuación, cita una estudio que refleja que la mayoría de ciudadanos británicos conoce la arqueología solo a través de la **imagen sesgada del cine.** Venegas defiende la importancia de proyectar una visión más veraz. «Esto es un problema muy relevante, sobre todo en épocas de crisis económicas y desempleo». Coincido, como no podía ser de otro modo, en la importancia de la historia y en la necesidad de que la sociedad sepa diferenciar lo que es ficticio de lo que no lo es. Sin embargo, creo que un producto como *Uncharted* no tiene por qué ser didáctico. Sí, retuerce conceptos y los amolda a sus finalidades, pero lo mismo se hace en las ficciones sobre médicos, periodistas o policías. Al final, lo que interesa en *Uncharted* es que el jugador viva una historia trepidante de acción, plataformas, puzles y disparos.

"ES UNA PROPUESTA MUY INTERESANTE PORQUE SU PUNTO DE PARTIDA ES EL ENFOQUE HISTÓRICO"

El libro se presenta en tapa dura y con una portada muy vistosa. Lo que no me ha gustado tanto ha sido la maquetación, principalmente porque utiliza unos recuadros de color azul para presentar las citas más largas. El problema es que, además de que el diseño no resulta demasiado atractivo, el color elegido **dificulta la legibilidad.**

Uncharted: El Peso de la Historia es una **propuesta muy interesante** porque su punto de partida es el enfoque histórico. Una vez leído, puedo decir que he aprendido con su lectura y que me ha hecho reflexionar desde otro punto de vista.



WIND_ JAMMERS

HA LLEGADO EL NUEVO DEPORTE REY

ORIGINAL DE NEO GEO

POR **INOCENCIO**ESPEJEL

Ha pasado un tiempo desde que este icónico título se lanzase en forma de *port* para PlayStation 4 y PlayStation Vita. Aún menos desde que Nintendo, en uno de sus famosos Nintendo Direct, anunciase lo mismo para Nintendo Switch. Estos *ports* devolvieron a la vida a *Windjammers*, no solo con nuevos menús más modernos, sino también con nuevas opciones para mejorar la experiencia de juego. Por ejemplo, mediante el uso de distintos filtros para las imágenes *in-game*. Estas nuevas versiones llegaron el 29 de agosto del año pasado para las consolas de Sony y el 23 de octubre de este año para la consola de Nintendo.

Parecía que eso sería todo para el mítico juego de recreativas, pero no fue así. Dotemu, la empresa encargada de las nuevas versiones, anunció por sorpresa en agosto de este año que se encontraba trabajando en **una segunda parte** del famoso título. El anuncio sorprendió mucho, ya que el juego original se lanzó al mercado en el año 1994 y su secuela llegaría en 2019, **25 años después** del lanzamiento original, algo que no es muy frecuente en la industria. Dicho esto, creo que con unos *ports* tan recientes a mano y con una segunda parte programada para el año que viene, es hora de echar la vista atrás y analizar la que fue la primera versión de *Windjammers*, para así poder valorar los cambios respecto a esas adaptaciones más recientes.

Personalmente, este título fue uno de los primeros videojuegos de recreativas que conocí junto a *Metal Slug*. No solo eso, ya que es, probablemente, uno de los primeros videojuegos competitivos a los que jugué y en el que más horas invertí dentro del ámbito *retro*. Esa competitividad que genera el título es una de las razones por las que destaca. No solo se podía jugar contra la IA, también tenía la posibilidad de enfrentar a dos jugadores en la misma recreativa, algo que años antes, en 1992, SNK ya llevó a cabo con *Soccer Brawl*, título que ofrecía una experiencia competitiva similar.

Mi percepción de *Windjammers* es que fue uno de los juegos **más populares de Neo Geo**, junto a los anteriormente mencionados *Metal Slug* o *Soccer Brawl*, también a la altura de clásicos como *Neo Turf Master*, *Spin Master* o *Shock Troopers*. Sin embargo, aunque el juego alcanzó una gran popularidad, sus mecánicas no dejan de estar basadas en juegos como *Pong* o *Air Hockey*, si bien con bastante más complejidad y profundidad que

IMAGEN: DATA EAST

ambos. El título fue desarrollado por la empresa japonesa Data East en 1994 y originalmente se llamó *Flying Power Disc*, nombre que se cambiaría para su exportación a Norteamérica en ese mismo año.

Fue lanzado al mercado para la recreativa Neo Geo AES y al año siguiente para consolas domésticas con su versión de Neo Geo CD. **Pasarían 15 años** hasta que volviéramos a ver el juego en otra plataforma oficial gracias a la consola virtual que incorporaban Wii, Wii U y Nintendo 3DS. Es difícil encontrar datos de cifras de ventas oficiales que permitan valorar la popularidad que alcanzó *Windjammers*, pero lo que sí se puede valorar es la acogida que tuvo en los medios. La revista japonesa *Famicom Tsūshin,* la actual *Famitsu*, le otorgó una puntuación de **28 sobre 40**, mientras que la británica *Edge,* que había nacido un año antes, **un 5 sobre 10**. Esta última incluso llegó a decir que «no hay nada particularmente destacable que decir sobre el juego». Una vez establecido el contexto y la historia tras el juego toca analizarlo.

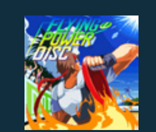
Windjammers nos sitúa en un hipotético 1993, año en el que se organiza el mundial de *Flying Power Disc*, que

"EL JUEGO NO CAUSÓ GRAN IMPRESIÓN EN LOS MEDIOS"

se ha convertido en el nuevo deporte rey. Esta nueva disciplina consiste en una especie de tenis, en formato uno contra uno, que se juega con un disco volador y cuyo objetivo es conseguir introducirlo en la portería del contrario. En esta competición se encuentran los seis mejores equipos del mundo: Japón, Reino Unido, España, Italia, Estados Unidos y Alemania. Sin embargo, solo uno puede llevarse el título de campeón mundial. Una curiosidad sobre los equipos presentes en el mundial es que, mientras Reino Unido sí aparece en la versión japonesa del juego, al exportarse fuera del país nipón fue intercambiado por Corea del Sur. Esto motivó también el cambio del nombre del personaje, pero mantuvo el mismo aspecto gráfico.

La jugabilidad de este título, como ya se ha mencionado anteriormente, está basada en *Pong*, aunque contiene multitud de elementos diferenciantes.

FICHA TÉCNICA



Título original:
Flying Power Disc
Desarrolla
Data East
Distribuidora
SNK Corporation
—
Director
Takaaki Inoue
Productor
Adachi Pentax
Programador
Wataru Iida
Artista
Makoto Nozu
Guión
Takaaki Inoue
Compositor:
Seiichi Hamada
—
Plataforma
Arcade/Neo Geo
Lanzamiento
17 de febrero de 1994

PERDIDO EN **LA EXPORTACIÓN**

El jugador de la selección británica original Steve Miller fue sustituido cuando el juego salió en Estados Unidos. En su lugar se optó por Corea del Sur y su jugador Behoo Yoo.

En primer lugar, nada más comenzar, se nos presentan seis personajes con diferentes habilidades. Estos se pueden clasificar en tres categorías: **rápidos, equilibrados y fuertes.** Los jugadores más veloces son los pertenecientes a Japón y Reino Unido, pero, a su vez, son los que menos fuerza pueden ejercer sobre el disco para imprimirle velocidad. Los países que cuentan con el mayor equilibrio entre velocidad y potencia son España e Italia, con ligeras diferencias entre ellos. Por último, los jugadores más potentes, y por ende los más pesados, son los correspondientes a las selecciones nacionales de Alemania y Estados Unidos.

Estos deportistas de élite no solo se diferencian por su velocidad y potencia de tiro, sino que cada uno de ellos también posee su propio **lanzamiento de disco especial** que, además de ser más potente, cuesta más ejecutar, ya que se consigue cargando el tiro mientras el disco está en el aire.

Una vez escogido nuestro personaje, comienza la acción. Como toda buena competición mundial, tenemos a nuestra disposición seis estadios diferentes en los que jugar y que serán seleccionados aleatoriamente por el sistema. Para ganar debemos derrotar a todos los personajes, **incluido**

Imágenes del juego









Un sistema de lanzamientos especiales

—

A pesar de que parezca sencillo lanzar el disco para superar al contrario, conforme la dificultad aumente se volverá más complicado. Esto hace que haya que ir más allá de los lanzamientos básicos y explorar nuevas posibilidades, ya que el juego esconde algunos tiros más difíciles de ejecutar que pueden decidir el encuentro. Hay tres: el primero, un tiro especialmente veloz que se ejecuta con un timing específico; el segundo, un tiro con efecto difícil de realizar, y el tercero, un lanzamiento que irá pegado al muro sin rebotar en él.

nuestro clon, en los seis partidos que hay por delante. Cada partido consta de tres *sets*, cada *set* tiene un tiempo de 30 segundos y se gana obteniendo más puntos que el contrario o logrando llegar el primero a los 12 puntos. En caso de empate a puntos en un *set*, se considera victoria para ambos jugadores, mientras que si hay empate a *sets* se juega una muerte súbita en la que gana el primero en puntuar. Los puntos dependen de la zona de la portería por la que entre el disco, ya que esta está dividida en áreas **de tres o cinco puntos**. Además, si el disco queda en el suelo de cualquiera de los dos campos contará como dos puntos a favor para el rival.

Por su parte, el escenario está dividido en dos mitades por una red que no podemos traspasar, de modo que se define el territorio por el que podemos mover a nuestro jugador. Dicho movimiento se puede realizar **en ocho direcciones**, lo que, una vez que tengamos el disco, servirá para utilizar distintos rebotes en las paredes de la pista con intención de superar al jugador contrario. A pesar de que la mecánica del juego puede volverse muy frenética, se pueden distinguir dos fases: la fase ofensiva y la fase defensiva. La primera es aquella en la que tenemos el disco en nuestro poder e intentamos marcar puntos con diferentes tipos de lanzamientos. Por otro lado la segunda es aquella en la que intentamos anticiparnos al rival o predecir la dirección del disco mientras rebota.

Básicamente, la jugabilidad de *Windjammers* **se resume en un toma y daca constante** en el que intentamos superar al jugador contrario, a base de buscar el rebote más eficiente dependiendo de la situación. En manos expertas un partido competitivo entre dos jugadores puede ser frenético, ya que el juego requiere de muy buenos reflejos y una alta velocidad de acción para coger desprevenido al rival.

Conforme avancemos, el escenario en el que tienen lugar los partidos irá cambiando. Pasaremos de uno estándar (sin trabas y con unas dimensiones normales) a otros estadios con modificaciones que afectan a la jugabilidad. Por ejemplo, la mayoría de los campos modifican la distribución original de los puntos ganados según la zona de la portería. Otros, en cambio, añaden **obstáculos en la red** para modificar el rebote de los discos en pleno vuelo, algo que puede ser



"UNA SECUELA CON MUCHO QUE PROBAR"

Durante 2019 llegará al mercado la secuela de *Windjammers*, con 25 años de diferencia. No solo establecerá un récord en la industria, sino que además tendrá que probar que la fórmula sigue teniendo, hoy en día, un hueco entre los deportes electrónicos. ¿Será capaz de adaptarse a los niveles de competición que se exigen en la actualidad?

letal. Por último, los campos pueden ser más largos y más cortos para obligar a utilizar el menor espacio disponible para jugar a más velocidad. El único escenario que no es aleatorio durante la partida es el estadio en el que se juega la final, que **posee sus propias reglas**. En él, la puntuación cambia cada vez que se marca un gol, lo que equilibra el partido para que igualar resulte más fácil que ampliar la ventaja.

En nuestro camino hacia la final no todo serán partidos oficiales, pues encontraremos **dos fases bonus** en el camino que nos permitirán lograr una mayor puntuación. La primera consiste en lanzar nuestro disco a un perro que tendrá que alcanzarlo mientras esquiva a los bañistas de la playa: cuanto más lejos llegué el disco más puntos conseguiremos. La segunda fase especial consiste en una partida de bolos: en lugar de la bola utilizaremos el disco para intentar hacer tantos plenos como sea posible dentro del límite de tiempo. Sin duda, es una buena forma de descansar la mente y los ojos entre partido y partido.

Un apartado que destaca mucho en este juego por encima de otros de

> "LOS REFLEJOS Y LA VELOCIDAD DE EJECUCIÓN, ESENCIALES"

la misma plataforma es el de sonido. No es solo que los efectos durante los partidos estén cuidados y sean representativos del título. Además de eso, el trabajo de doblaje de los jugadores y la juez de silla es espectacular si consideramos la época en la que se lanza este juego. Resulta que cada uno de los jugadores está doblado **con el acento originario** del país al que pertenecen, a pesar de que todos hablen en inglés. Algunos incluso tienen un grito de victoria en su idioma original, como es el caso del jugador italiano. Me parece importante destacar esto al hablar del juego, porque en aquellos años la localización más allá del inglés era poco habitual y encontrar detalles como este resulta muy satisfactorio.

En resumen, *Windjammers* es uno de esos juegos *retro* que nunca pasan de moda, ideal para pasar un buen rato tanto en solitario como con un amigo. A pesar de que tiene una mecánica simple, es difícil de dominar debido a una curva de aprendizaje muy interesante que invita a no dejar de jugar. Además, resulta un reto conforme avanzamos y la dificultad aumenta, pero **no resulta frustrante sino motivador**. Sinceramente, es de esos juegos que, si hubiese salido hoy en día, probablemente se habría hecho un hueco en los *e-sports*. Aún hay tiempo, pues en el horizonte ya vemos *Windjammers 2*, que será el juego que demuestre (o no) esta teoría.



KINGDOM HEARTS_

CHAIN OF MEMORIES

EL CORAZÓN DE LAS CARTAS

ORIGINAL DE GAME BOY ADVANCE

POR **FERNANDO** BERNABEU

Corría el año 2002 y el mundo entero quedó maravillado por lo bien que funcionó la mezcla de Disney con Square Enix en el primer *Kingdom Hearts*. Lo que trató de ser un intento de emular la fórmula de *Super Mario 64* con personajes ya conocidos por los jugadores halló nueva vida gracias al buen hacer de Tetsuya Nomura y su equipo. Las peripecias de Sora, Donald y Goofy **desataron una franquicia muy querida** que aún hoy sigue dando de qué hablar, mayormente porque la tercera entrega numerada está a la vuelta de la esquina y supondrá el fin de una saga que lleva más de una década contándose.

Durante todo este tiempo, *Kingdom Hearts* ha tenido el tiempo suficiente para contener una trama bastante caótica debido a las múltiples entregas menores que avanzan la historia de varios personajes y del juego principal a la vez. De esta forma, cuando lleguemos a *Kingdom Hearts III* **no bastará con saber lo que ocurrió al final de la segunda parte** porque hay otros títulos que continúan esa historia y lo dejan todo atado hasta la tercera entrega.

No obstante, el título que empezó esa manía de Tetsuya Nomura por querer continuar la historia de los juegos principales en lo que se podría considerar como *spin-offs* se lanzó tan solo dos años después del primero: ***Kingdom Hearts: Chain of Memories***, para la Game Boy Advance de Nintendo.

En realidad, el motivo por el que se llegó a desarrollar este juego es bastante inocente. En una entrevista publicada en el libro *Kingdom Hearts Chain of Memories Ultimania*, Tetsuya Nomura asegura que ya tenía claro que la secuela del primer juego ocurriría un año después de los sucesos del primero, pero durante ese tiempo recibió muchos comentarios sobre crear un título para GBA para que los niños más pequeños lo pudieran disfrutar en una portátil. En principio, no tenía claro cómo llevar la fórmula a las dos dimensiones, pero la idea de que **los niños querían jugar a un *Kingdom Hearts* en Game Boy Advance** lo llevó a plantearse cómo podría funcionar. Los trabajadores de su equipo le ayudaron a poner en marcha una propuesta para presentar a los jefes de Square Enix y así rellenaron la trama de ese periodo de un año entre el primer juego y el segundo.

Para los que no hayan probado este título, *Chain of Memories* narra las aventuras de Sora, Donald y Goofy (y de Riku y el rey Mickey) en el

IMAGEN: SQUARE-ENIX

Castillo del Olvido. Los malos malosos del segundo juego, la Organización XIII (aquí simplemente conocida como Organización), están llevando a cabo experimentos sobre la memoria en este mundo que se encuentra en los límites del reino de la oscuridad. Para continuar con sus planes, necesitan al portador de la llave espada.

Como Nomura quería emular todo lo posible la experiencia del primer juego en la portátil de Nintendo, los pisos del Castillo del Olvido contienen **mundos creados a partir de los recuerdos de Sora** sobre su anterior aventura (a excepción de Selva Profunda, el mundo de Tarzán). De esta forma, la trama dentro de esos pisos contiene personajes y arcos narrativos sacados directamente de *Kingdom Hearts* con algún que otro giro para incrustar el tema de la memoria. Tan solo la historia que sucede entre esos mundos avanza cronológicamente las peripecias de los protagonistas.

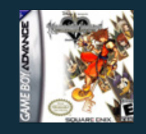
De hecho, ***Chain of Memories* es el primer juego en el que conocemos a Axel**, miembro de la Organización que cobra mucha más importancia en títulos sucesivos, así como otros integrantes que ya estaban muertos

"LA ORGANIZACIÓN XIII SE INTRODUCE EN ESTE JUEGO"

cuando conocíamos a este equipo de villanos en *Kingdom Hearts II*. Lexaeus, Zexion, Vexen, Larxene y Marluxia obtienen aquí sus minutos de desarrollo como personajes. Este último, sin embargo, es un malo final con sus propios fines ajenos a los planes de la Organización XIII.

El mayor cambio con respecto al original, aparte de los gráficos bidimensionales, fue en las mecánicas de batalla. Debido a los limitados controles de Game Boy Advance (tan solo tiene una cruceta, botones frontales A y B, laterales L y R, Start y Select), la amplia variedad del título de PlayStation 2 no se podía emular tal cual. Por eso mismo tuvieron que inventarse un sistema que funcionara bien con tan pocos botones. La solución que se les ocurrió fue que Sora **usara una baraja de cartas** (naipes en la traducción al

FICHATÉCNICA



Título original:
Kingdom Hearts: Chain of Memories
Desarrolla
Square Enix
Jupiter
Distribuidora
Square Enix
Nintendo
—
Director/Diseñador
Tetsuya Nomura
Productor
Shinji Hashimoto
Guion
Daisuke Watanabe
Compositor:
Yōko Shimomura
—
Plataforma
Game Boy Advance
Lanzamiento europeo
6 de mayo de 2005

LOS RECUERDOS SE TRANSFORMAN EN NAIPES

EL CASTILLO DEL OLVIDO Y SUS REGLAS **SON LOS PROTAGONISTAS**

En *Kingdom Hearts Chain of Memories* la trama profundiza sobre el tema de la memoria y cómo nuestros recuerdos forman nuestro ser.

Los naipes lo definen todo en *Chain of Memories*. Con tan solo asignar un botón para saltar y otro para atacar, este sistema permite un amplio abanico de movimientos diferentes con la lacra de que cada movimiento de la llave espada **se convierte en el uso de un naipe** durante las batallas.

En su lucha contra los sincorazón de sus recuerdos, Sora cuenta con la ayuda de una baraja que contiene naipes de ataque, de magia, de invocaciones y de objetos. La principal peculiaridad de esta forma de jugar es que cada carta tiene un número del 0 al 9. Ese valor no indica su potencia, sino **el número que deberá jugarse para cancelar el ataque del adversario**. Es decir, uno con valor 6 puede verse cancelado por otro con un valor mayor, como 7, 8 o 9. El 0, por su parte, es un número especial que puede cancelar cualquier ataque, pero es anulado a su vez por cualquier otro naipe. Siempre es buena estrategia tener naipes 0 guardados porque pueden cancelar combos tremendos, pero son poco aconsejables si se utilizan en primer lugar. Una vez Sora se queda sin ellos, deberá «recordarlos» para que vuelvan a su mano, lo cual supone una penalización cada vez que se acaban los naipes de la baraja porque hay que consumir tiempo que los enemigos no dudarán en usar para atacar.

"LOS NAIPES 0 MUCHAS VECES SON LA CLAVE PARA GANAR"

También existe la posibilidad de realizar combos más poderosos, pues al pulsar L+R el naipe se va a una reserva. Cuando se utilizan tres naipes reservados, sus cifras se suman y sus efectos se ejecutan. Dependiendo de los trucos que se hayan desbloqueado, Sora realizará un movimiento especial devastador, como tirar la llave espada como un bumerán, pero el primer naipe de esa combinación **no se podrá recuperar hasta la siguiente batalla**. Por ejemplo, tres naipes Piro harán que Sora lance Piro++, o tres naipes de llave espada que sean diferentes entre sí y con un valor total de entre 20 y 23 ejecutarán el movimiento Estocada Veloz.

Lo que en principio se pensó como una forma de que los jugadores no abusaran del sistema de trucos terminó siendo un método que rompe la dificultad del juego. En las batallas contra los sincorazón **es muy aconsejable utilizar todos los trucos posibles**. Aunque se pierda el primer naipe de la combinación, si se aumenta la capacidad de la baraja y se colocan todas las cartas de ataque posibles en el orden correcto, será más probable terminar la batalla que tener que llegar al punto de recordar toda la baraja.

Para los jefes ya hay que tirar de un poquito más de estrategia, porque en principio juegan con las mismas reglas que el jugador y tienen sus propios combos devastadores al sumar el valor de sus naipes. Aun así, combinando los trucos con el naipe de Jafar (que impide a los enemigos anular los 20 primeros naipes de ataque), es muy fácil quitar la mayoría de vida a los jefes, ya que **no pueden hacer absolutamente nada mientras Sora está atacando**.

Esto significa que *Chain of Memories* tiene unas mecánicas de juego que se pueden abusar con facilidad para pasárselo.

Por otro lado, una vez terminada la historia de Sora, se encuentra la trama de Riku y su búsqueda por hallar un equilibrio entre la luz y la oscuridad que habitan en su interior. Este modo de juego, llamado *Reverse/Rebirth*, contiene **una variante del sistema de naipes** que deja entrever lo que podría haber sido todo el juego.

Riku no puede editar su baraja, pues viene fija y solo cambia dependiendo del mundo en el que ▸

Imágenes del juego





se encuentre. Aquí el jugador se ve **obligado a adaptarse** y a no depender tanto de los trucos. La principal estrategia consiste en cancelar los ataques enemigos para llenar una barra de oscuridad que hace que Riku haga uso de su poder para lanzar golpes más fuertes. Además, si en algún momento dos naipes de igual valor colisionan, entra en juego una especie de duelo a contrarreloj para acabar con las cartas del rival y así ejecutar un poderoso combo.

Todos aquellos que jugaron al título de PlayStation 2 para después probar este de Game Boy Advance supongo que tuvieron claro que se trataba de un intento de recreación del primero en una consola portátil y por ello el sistema de combate estaba tan limitado. No se puede comparar **la libertad de dar espadazos** en *Kingdom Hearts* con el hecho de que cada uso de la llave espada descarte un naipe de la baraja. Estoy de acuerdo en que **es una sensación muy extraña**, claustrofóbica incluso. No obstante, mi caso fue el contrario. Sin PlayStation 2 ni nada que se le asemejara, mi primer contacto con esta saga tan querida fue con *Chain of Memories*. El sistema de naipes fue el combate que definió *Kingdom Hearts* en mi corazón y por eso mismo ahora no me molesta tanto.

Pero entiendo perfectamente a los que se hayan acercado a este título gracias a la recopilación en HD de *Kingdom Hearts I.5*, que incluye el remake de *Chain of Memories* lanzado en 2007 para PlayStation 2. Con la posibilidad de jugar uno inmediatamente después de terminar el otro, **los naipes se convierten en un impedimento para disfrutar del título** si uno no se acostumbra rápidamente a sus mecánicas. Y como lo que interesa para continuar hacia la secuela numerada es la historia, se pueden ver perfectamente las cinemáticas en internet y así pasar a controlar rápidamente a Roxas en los confusos inicios de *Kingdom Hearts II*.

Creo que hay que entender *Chain of Memories* como ese **intento de trasladar la grandeza** del título de PlayStation 2 a la pequeña portátil de Nintendo. No es para nada un mal juego si se le da la oportunidad. Hoy en día tan solo ha tenido la mala suerte de poder compararse muy rápidamente con su precuela, ante la cual palidece considerablemente. ■

JOYAS OLVIDADAS

SUPER SMASH BROS._

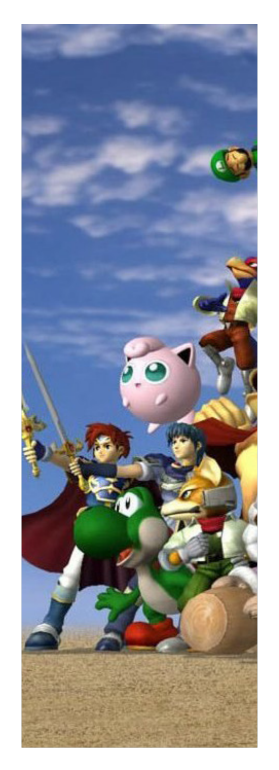
ORIGEN DE UN MITO

Hoy en día, es difícil encontrar a alguien que no conozca *Super Smash Bros.*, uno de los buques insignia de Nintendo. Un título que ha sido capaz de generar una enorme base de *fans* tanto entre los jugadores más entusiastas del género de los juegos de lucha, como entre aquellos que lo disfrutan ocasionalmente como «piques» entre amigos.

Su **accesibilidad** y la cantidad de **iconos** de Nintendo que conforman su plantel hicieron de él un juego muy atractivo para el gran público. Su arrollador éxito le ha permitido coronarse como una de las propiedades intelectuales más emblemáticas del mercado. Además, también ha sabido hacerse un hueco dentro de la **escena competitiva de la lucha**. Ser capaz de apelar tanto al jugador *casual* como al *hardcore* en un género tan polarizado como es el de los juegos de lucha, es, posiblemente, el mayor secreto de su éxito.

Pero **¿cuáles fueron las claves que dieron forma a esta obra?** Como suele ocurrir en esta industria, todo empezó en la mente de un ambicioso diseñador.






ORIGINAL DE NINTENDO 64

POR **JAVIER**BELLO

"DE CÓMO FUE CONCEBIDO UN CLÁSICO MODERNO"

Imaginad un juego de lucha y tratad de visualizar sus bases. Seguro que se os vienen a la cabeza los prototípicos **clichés** de *karatekas*, *ninjas*, camorroristas, mercenarios y estrafalarios villanos: todos ellos repartiendo leña en un cuadrilátero cerrado.

Esa fue la **fórmula estandarizada** que siguieron a rajatabla la mayoría de desarrolladoras, incluso cuando se saltó a la lucha en 3D, pero Nintendo no suele ser como todas las desarrolladoras. Si algo caracteriza a la compañía nipona es que gusta de crear sus propios moldes y no tomar prestados los de los demás.

El *boom* de los juegos de lucha que surgió durante los noventa dio mucho que pensar a **Masahiro Sakurai**, quien ya era un reconocido diseñador por haber creado a *Kirby* y todos sus juegos hasta la fecha. Su trabajo en HAL Laboratory le proporcionaba una **estrecha relación con Nintendo** y el creativo quería aprovechar esa conexión para desarrollar su propio título «de peleas» con el apoyo de la compañía. Sin embargo, Sakurai no tenía más que una idea, un concepto que llevaba rondando por su cabeza desde hacía años, pero para el que no disponía de medios para llevar a cabo. Si quería sacar adelante su idea necesitaría ayuda.

Afortunadamente para él, otro prominente desarrollador también trabajaba en HAL: **Satoru Iwata**. El futuro presidente de Nintendo estuvo encantado de colaborar con Sakurai cuando éste le explicó su idea y, juntos, comenzarían a dar forma a un concepto que terminaría encumbrándolos a ambos.

La premisa que Sakurai tenía en mente era crear un juego destinado a las consolas domésticas. Por aquel entonces, todavía había mucho enfoque en el desarrollo de juegos de lucha para los *arcades*, con una experiencia centrada en los jugadores más competitivos que gustaban de la exigente dedicación que precisaban estos títulos. Sakurai quería cambiar eso. Quería crear algo **accesible para todo el mundo** y poder disfrutarlo desde la comodidad del hogar. Este deseo casaba a la perfección con los deseos de Iwata, que estaba centrado en tratar de sacar partido al uso del *stick* analógico de Nintendo 64 y la opción de juego para **cuatro jugadores** que venía de serie con la consola.

Así pues, elaboraron un prototipo que originalmente llamarían *Four Player Battle Royal* para bautizarlo a posteriori como *Kakuto-Geemu Ryuoh* (*El Juego de Lucha del Rey Dragón*). La *demo* que crearon cumplía con la visión de Sakurai, pero carecía de un elemento que lo destacara, algo que pudiera contar con el sello de Nintendo. Fue entonces cuando decidieron hacer **una apuesta arriesgada**. ▸

REINVENTANDO UN GÉNERO

LA MÁXIMA: DIVERTIDO Y ACCESIBLE PARA TODO EL MUNDO

La prioridad de Sakurai durante el desarrollo del juego era que los controles fueran sencillos y fáciles de aprender, de manera que cualquiera pudiera unirse a la refriega para disfrutar de la diversión con sus amigos.

El prototipo que diseñaron Sakurai e Iwata hacía uso de cuatro monigotes genéricos y sin rostro que luchaban sobre varias plataformas suspendidas en el aire con un fondo paisajístico **muy anodino**. Si bien el proyecto todavía estaba muy verde, para conseguir el apoyo de los directivos de Nintendo necesitarían mostrarles algo que les llamara la atención al instante.

De modo que, **y sin haber pedido permiso**, introdujeron a varios personajes icónicos de las franquicias de Nintendo como los integrantes de su plantel de luchadores, con escenarios afines a cada uno de ellos. Así, se reconocería de inmediato como un título de la compañía y les proporcionaría una enorme cantidad de recursos para desarrollar los movimientos de cada luchador y el apartado artístico de los escenarios.

Ambos creativos estaban nerviosísimos cuando por fin presentaron el proyecto ante la cúpula de Nintendo debido a lo restrictiva que podía ser la empresa nipona con el uso de su marca. Por fortuna para ellos, la idea **maravilló a los mandamases** de la compañía que, de inmediato, les dieron luz verde para darle forma definitiva al proyecto.

Para los estándares de hoy en día, el juego resultaba un tanto **escueto en contenidos**. Su modalidad para un solo jugador era un tanto floja y destacaba solamente el enfrentamiento contra el jefe final, Master Hand. Su plantel de personajes, aunque cargado de héroes de sobra conocidos, solo contaba con ocho integrantes, junto con otros cuatro que podíamos desbloquear. Corría el año 1999 y esta oferta palidecía frente a lo que estaban ofreciendo otros títulos de lucha.

Un molde casi irreconocible

—

El prototipo original de la serie luce muy distinto al resultado final, lo que demuestra lo mucho que puede aportar la inclusión de un rostro familiar



No obstante, la verdadera fuerza del título residía en su opción *versus* para cuatro jugadores y la locura que se desataba en pantalla al jugar. Más aún: *Super Smash Bros.* se desmarcaba de las fórmulas tradicionales al **eliminar las barras de vida** y cambiarlas por porcentajes de daño recibido, una mecánica que hacía que fuera más fácil echarnos del cuadrilátero cuanto más alto fuera éste. Además, en vez de rondas, cada jugador tenía un número de vidas que lo mantenía en liza mientras conservara alguna, lo que conseguía que no nos quedáramos fuera de juego prematuramente.

Era una **clase maestra en innovación** y un soplo de aire fresco para la ecuación habitual de los juegos del género y contaba, además, con un plantel que dejó descolocado a más de uno.

Su campaña de márketing así lo atestiguaba. Cuando el proyecto ya estaba encauzado y comenzó su fase publicitaria, numerosas revistas se llenaron con imágenes promocionales del juego y hasta con mini-guías explicando los movimientos de cada luchador. Sorprendentemente, el público japonés **no estaba muy entusiasmado** con la idea de ver a sus personajes favoritos partiéndose la cara, por lo que la compañía no estaba muy segura de cómo funcionaría en el mercado.

Afortunadamente, cuando por fin se lanzó el título, este consiguió resultados muy sólidos en Japón. Sin embargo, lo que lo catapultó a la fama fue **su éxito en Occidente**. A diferencia de en su tierra natal, *Super Smash Bros.* se convirtió en un fenómeno de masas en Estados Unidos y en Europa. ▶



El título vendió más de **cinco millones** de unidades, tres de ellos en tierra estadounidense. Estas cifras llegarían a convertir la obra de Sakurai en el quinto título más vendido de Nintendo 64.

La posibilidad de tener peleas para cuatro jugadores con distintas variantes y añadidos (como lucha por equipos, objetos y otros elementos) hacían de la experiencia algo completamente **adictivo**. Su control era tremendamente preciso e intuitivo, con una serie de comandos sencillos para sus golpes e iguales para todos sus luchadores, de modo que se podía escoger a cualquier personaje y usarlo al instante de forma competente. Esta accesibilidad facilitaba la entrada al juego, a diferencia de los títulos de la competencia.

Con este portento en ciernes entre manos, Nintendo quiso **aprovechar el tirón del éxito** para establecer una nueva franquicia que luciera orgullosa el sello de su marca. Dado que se estaban preparando para lanzar una nueva consola, la GameCube, querían que *Super Smash Bros.* fuera uno de los títulos que acompañara a su lanzamiento. Sakurai fue nombrado director una vez más, solo que esta vez Nintendo le proporcionó **recursos ampliamente superiores**.

El padre de la criatura se enfrentó a su mayor reto hasta la fecha. Con una nueva consola más potente, diseños poligonales y banda sonora orquestada, Sakurai se volcó de pleno en el proyecto para **magnificar** todas las virtudes de la nueva IP.

Super Smash Bros. Melee incorporó 13 personajes a su plantel, nuevos escenarios, modos, mini-juegos, secretos, contenido desbloqueable y un mayor refinamiento en la jugabilidad. Nintendo no dejó solo a HAL Laboratory y encargó una espectacular cinemática para su presentación a tres estudios distintos, para mostrarla durante el **E3 del 2001**. Todo lucía espectacular y parecía que el éxito volvería a repetirse. Sin embargo, este fue **un triunfo a costa de la salud de Sakurai**.

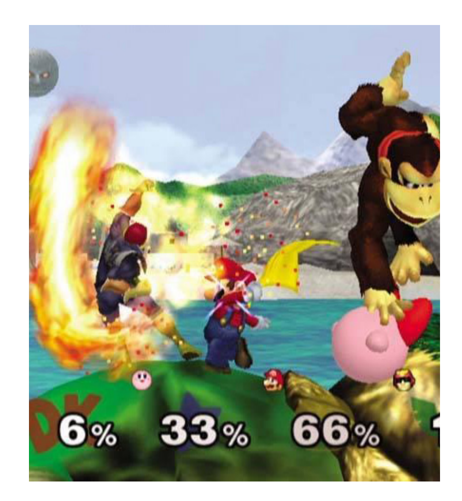
"*MELEE* SE GANÓ UN SITIO DENTRO DE LA ESCENA COMPETITIVA"

Durante su desarrollo, el director no vivió para otra cosa. Hacía jornadas de **40 horas** de trabajo seguidas, descansaba 4 y volvía a su puesto. No se tomó vacaciones ni pausa alguna en sus labores, En entrevistas publicadas en *Famitsu*, **comentaba**: «Era un hombre con una misión, sobrepasé todos los límites imaginables». A pesar de la tortuosa experiencia, el creativo también tiene otra famosa cita con la que justificar su calvario: «El dolor pasa pero tu trabajo perdura».

El trabajo que Sakurai y su equipo sacaron adelante **volvería a dejar huella**. *Super Smash Bros. Melee* no solo contaba con un apartado gráfico más pulido, sino que funcionaba a 60 *fps* e introdujo varias novedades en su jugabilidad. Fue esto último lo que **apeló a los jugadores competitivos**, ya que muchas de las nuevas mecánicas podían combinarse o emplearse de formas asombrosas a través de pequeños *glitchs* y *exploits* que necesitaban de mucha habilidad para usarlos con presteza durante un encuentro. Debido a esta profundidad accidental, el juego llamó la atención de la escena competitiva y, en 2004, **MGL** —Major League Gaming— lo introdujo en el plantel de títulos dedicados a la competición. No serían los únicos. En 2007, **EVO** — Evolution Championship Series— también le reservaría un hueco a *Melee*. Aunque se ausentaría durante unos años, regresaría en 2013 para convertirse en un integrante habitual del evento desde entonces.

Originalidad, diversión y accesibilidad fueron los principales ingredientes que confeccionaron el éxito de *Super Smash Bros.* La franquicia se convirtió en un **indispensable** de las plataformas de Nintendo y se ganó el respeto de los acérrimos a un género de lo más exigente. ■

Imágenes del juego







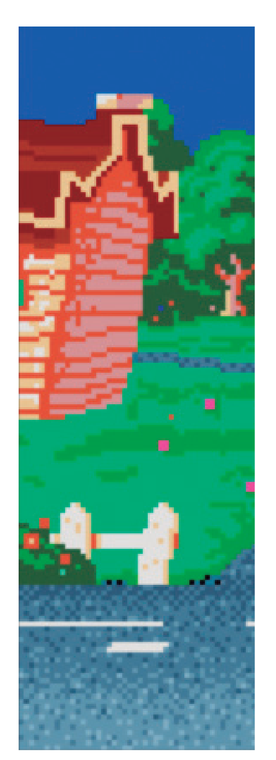
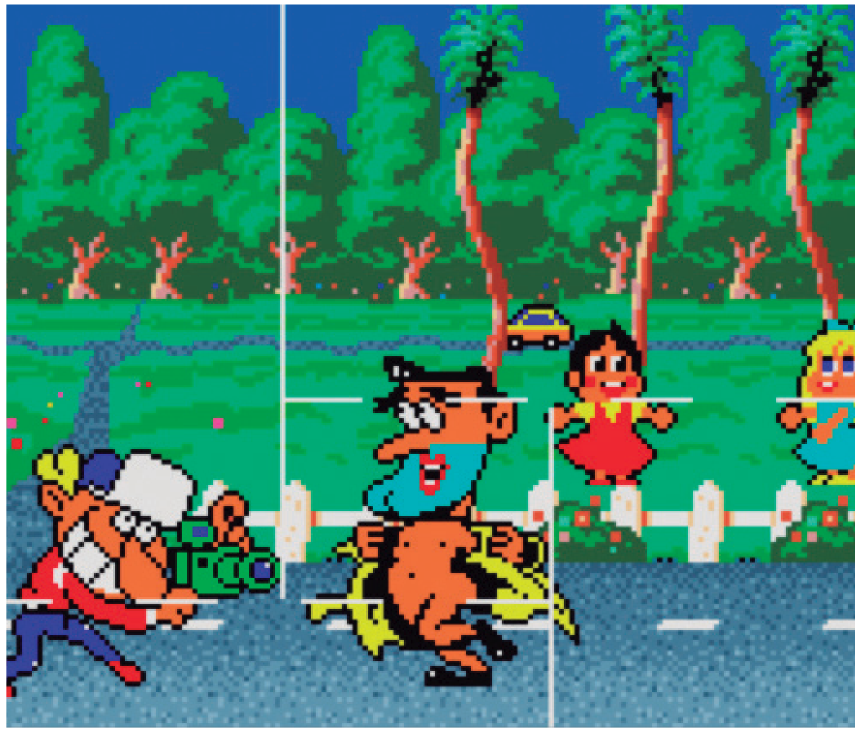
JOYAS OLVIDADAS

GEKIBO:_ GEKISHA BOY



El nombre de Irem siempre irá asociado al de *R-Type*, su creación más famosa, aunque en la trayectoria de esta mítica compañía japonesa también se cuentan otros clásicos del calibre de *Kung-Fu Master, Vigilante* o *Hammerin' Harry*... y excentricidades tan maravillosas como este *Gekibo: Gekisha Boy*. Es bastante posible que el titulo no os suene demasiado, porque esta **creación para PC Engine** del año 1992 jamás traspasó las fronteras de Japón. De haberlo hecho, seguramente habría propiciado no pocas demandas legales, debido a la aparición de numerosos iconos pop de la pasada década, a los que el héroe del juego, un *paparazzi* de perenne sonrisa, iba sacándoles un buen número de fotos a lo largo de 8 fases.

La mecánica de *Gekibo: Gekisha Boy* no podía ser más peculiar. Nuestro personaje no cuenta con más **armas** que una **cámara de fotos** y nuestros reflejos para evitar obstáculos y sacar instantáneas en el momento preciso. Por delante, un variado desfile de escenarios plagados de *gags* visuales, *easter eggs* y cameos desternillantes de personajes tan célebres como Heidi, Madonna, Terminator, o Michael Jackson. Sacad la cámara. Que tiemblen los famosos.

ORIGINAL DE PC ENGINE

POR **BRUNO**SOL

Hay héroes que rescatan parientes o princesas. Otros derrocan dictaduras o liberan la tierra de una amenaza alienígena. David Goldman, el protagonista de *Gekibo: Gekisha Boy*, está hecho de otra pasta, A él le encanta la fotografía y, tras sufrir un drama familiar (la muerte de sus padres), decide .convertir su *hobby* en una profesión. Aunque para ello antes **deberá sacarse el título de fotógrafo**, pero el rector de la universidad no está dispuesto a dárselo alegremente. Para conseguirlo antes tendrá que demostrarle su pericia con la cámara y cumplir una serie de encargos a lo largo de ocho niveles absolutamente demenciales.

La premisa de *Gekibo: Gekisha Boy* puede parecer una marcianada, pero no es nada en comparación a su mecánica. El juego creado por Tomcat Systems para Irem obliga al jugador no solo a manejar al propio David, como en cualquier otro *arcade* de plataformas (botón de salto incluido), sino también a desplazar a la vez el objetivo de su cámara a lo largo de la pantalla, mientras el *scroll* horizontal avanza automáticamente hacia la derecha. Y todo ello con los controles habituales de cualquier otro título de PC Engine (cruceta y dos botones). Por si esto no provocara suficientes quebraderos de cabeza hasta hacernos con el control del personaje, además se nos exige fotografiar a toda velocidad el desfile de *gags* que van sucediéndose en pantalla. Contaremos con un **cantidad limitada de película** para la cámara y solo al lograr determinadas fotografías podremos ir obteniendo más carretes, que David irá recogiendo mientras esquiva obstáculos y neutraliza los objetos que le arrojan (sí, el cursor de la cámara también actúa como un arma, como si se tratara del primo demente de *Cabal*). La primera fase de *Gekibo: Gekisha Boy* apenas tarda unos segundos en empezar a encadenar situaciones chifladas: tras cruzarnos con un alienígena, somos testigos de cómo un señor se rompe la espalda tras pisar una piel de plátano, **un exhibicionista nos deleita con lo que esconde bajo la gabardina** y vemos cómo Clara engañaba al seguro, ya que la pillamos de pie jugando a la pelota con Heidi. El objetivo principal de este primer nivel es fotografiar a cierto DeLorean volador (los abogados de Spielberg no tenían PC Engine), pero el coche de *Regreso al Futuro* es solo una gota en el óceano de *gags* y cameos que escupe la primera fase a velocidad de crucero: Marilyn y su mítica escena de la salida de aire, un incendio inspirado en una inolvidable Game & Watch, Superman, las faldas de la Estatua de la Libertad por los aires tras el paso de un avión... Y esto no es nada comparado a lo que deparan los siguientes niveles.

"LA PREMISA DEL JUEGO ERA TAN MARCIANA COMO SU MECÁNICA"

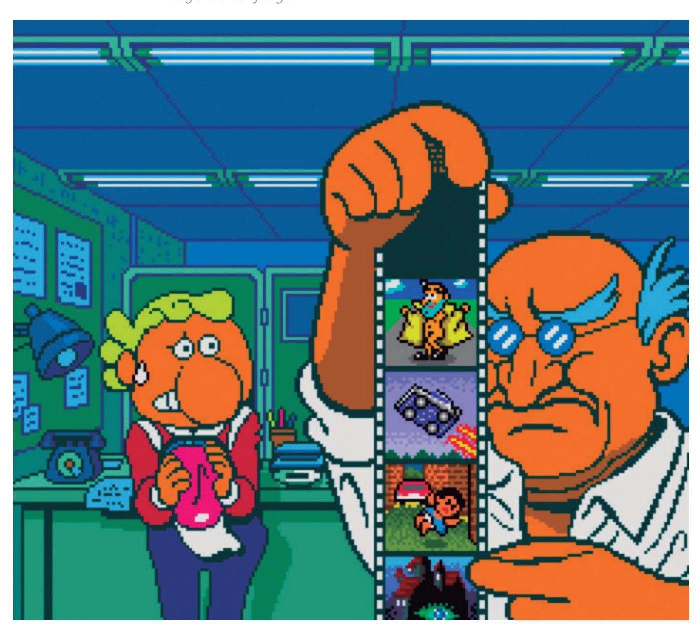
EL PAPARAZZI **DE IREM**

Sus desternillantes cameos y su original mecánica convirtieron a este modesto juego de PC Engine en un título de culto, que sería adaptado a PSOne y recibiría una secuela para PS2.

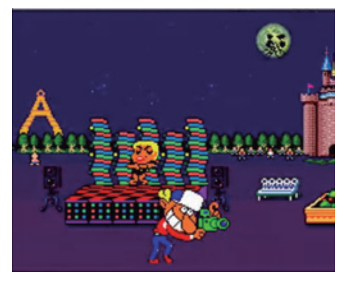
A medida que van sucediéndose los niveles, *Gekibo: Gekisha Boy* va mutando en un plataformas/*shooter* cada vez más difícil. Lo que en un principio eran obstáculos bastante asequibles (unos patinetes sin dueño, unas pelotas botando por el escenario), va dando paso a elementos mucho más difíciles de esquivar, como cuchillos, macetas (lanzadas sobre nuestra cabeza con la precisión de un francotirador soviético) y mucho más. **La etiqueta de *shooter* no es gratuita**, porque se llega a un punto en el que debemos mover el objetivo de la cámara a una velocidad digna de un *arcade* de tiros, con el consiguiente gasto de película, lo que nos obligará a sacar más y más fotos para no acabar la fase antes de tiempo. Para colmo, y al margen de inmortalizar cada objetivo señalado por el decano, es imprescindible alcanzar una puntuación determinada al finalizar cada nivel, o no podremos saltar al siguiente. Afortunadamente, el juego ofrece continuaciones infinitas.

El segundo nivel del juego transcurre en un barrio bastante peligroso, que cuenta con Michael Jackson (haciendo el *moonwalker* con la ropa de *Smooth Criminal*), Spider-Man, Terminator y King Kong como estrellas invitadas. En la tercera, ubicada en una feria, se nos

Imágenes del juego









¡A la caza del famoso!

—

Uno de los principales atractivos del juego de PC Engine es descubrir los cameos de conocidos personajes del cómic, el cine e incluso estrellas del pop como Michael Jackson (por partida doble) o Madonna. La secuela de PS2 también reclutó a unos cuantas estrellas «invitadas», y una de las imágenes promocionales de la cancelada versión occidental ofrece una pista de lo que podría haber sido una fase exclusiva, con Luke y el Emperador en pleno duelo sobre la superficie lunar, acompañados por los huevos de la franquicia Alien.



¿QUÉ PASÓ CON POLAROID PETE?

JVC anunció el lanzamiento europeo de **Gekibo 2, rebautizado como Polaroid Pete,** para finales de 2001 pero, misteriosamente, el juego no llegó a las tiendas. Antes de la cancelación se llegaron a enviar algunas *betas* de *review* a los medios, que hoy valen un potosí.

pide retratar la bici voladora sobre la que viajan un crío y su amigo alienígena, pero también se dejan caer por allí Peter Pan y Madonna (en su época de «la ambición rubia»). La siguiente nos lleva a las profunidades del mar para fotografiar una boda entre peces (besugo párroco incluido). La cuarta está ubicada en un museo y exige fotografiar a *La Gioconda* en pleno bostezo....

Podríamos seguir enumerando *gags* y objetivos, pero es mejor que descubráis el resto por vosotros mismos. Aunque el juego jamás se editó fuera de Japón, es fácil de localizar en eBay, pese a que no es precisamente barato, dado el **estatus de culto** que ha alcanzado *Gekibo: Gekisha Boy* con el paso de los años. De hecho, el original de PC Engine recibió una conversión directa para la primera PlayStation en 2002 (también inédita fuera de Japón) a manos de D3, dentro de su serie barata Simple 1500. Con una nueva (e impersonal) carátula y rebautizado como *The Cameraman: Gekisha Boy Omakefu*, añadía al original una fase extra y un modo cooperativo desbloqueable (el segundo jugador controlaba a Gekisha Girl). Eso sí, Sony no era tan permisiva como NEC, y este *remake* censuró algunos elementos del juego original (le pusieron calzoncillos al exhibicionista, por ejemplo).

Sorpendentemente, el *port* de PC Engine no supuso el debut de David en una consola de Sony, porque un año antes (concretamente en mayo de 2001), los usuarios japoneses de PlayStation 2 ya habían recibido una **secuela del original**, el espectacular *Gekibo 2*. Irem recuperó la mecánica del original, aunque en esta ocasión mezclaron gráficos 2D con entornos poligonales. También se aportó algo de variedad a la mecánica: nuestro amigo el *paparazzi* seguía sacando fotos sin dejar de caminar, pero se incluyó un botón para hacer *zoom* con la cámara, mientras esquivaba o destruía todo tipo de armas arrojadizas como en el original de PC Engine . Por supuesto, la secuela trajo bajo el brazo un nuevo desfile de *gags* desternillantes: uno de nuestro favoritos de la primera fase es el descarrilamiento de un tren bala, con uno de sus pasajeros orinando desde una puerta, en plan «me río de la muerte».

Uno podría esperar que, en pleno 2001, y con los bufetes de abogados de EE.UU. plenamente conscientes de lo que se cocía en Japón (no como en los 80 y a principios de los 90), Irem habría tenido más cuidado a la hora de incluir referencias a películas y artistas, pero aunque la cifra fue menor que en el juego de PCE, en PS2 también se pueden encontrar algunos cameos de personajes célebres. *Gekibo 2* vuelve a traernos a Terminator, Michael Jackson o Elliot y su bici voladora, pero también reclutó a Charlot, Ryu y Ken, André el gigante o la criatura de La Mujer y el Monstruo. Por cierto, entre el gentío, también se podía encontrar a Gekisha Girl, con la David se acaba casando (como queda patente en la útima fase).

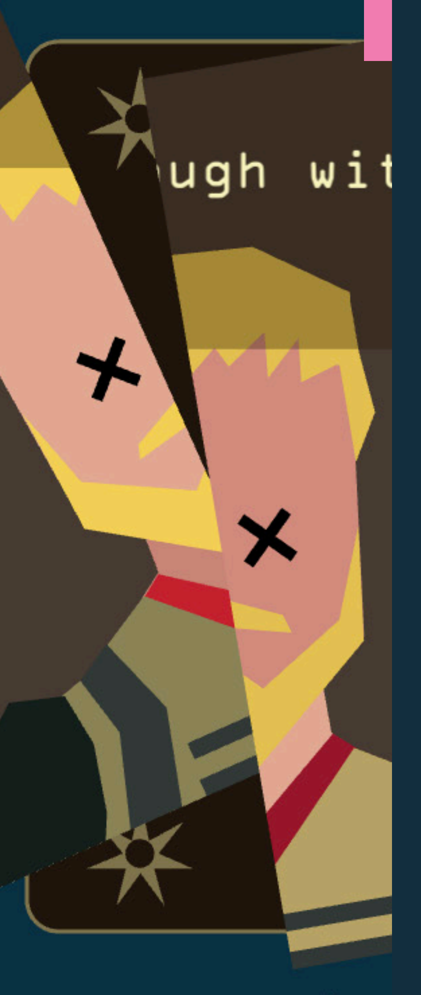
El juego original de PC Engine era muy salado, pero sus gráficos eran bastante toscos y aprovechaban muy poco la potencia de la maravillosa consola de NEC (sobre todo tratándose de un título lanzado en su último ciclo de vida). La secuela de PS2 era otro cantar. Sus entornos poligonales han envejecido mal, pero el diseño de los personajes sigue siendo absolutamente maravilloso. Tratándose de un juego lanzado en 2001, su factura técnica es más que notable. Entre las curiosidades que ofrecía *Gekibo 2* se encontraba la compatibilidad con

"LA FACTURA TÉCNICA DE LA SECUELA ES MÁS QUE NOTABLE"

Picture Paradise, una aplicación de Sony que permitía conectar determinados modelos de cámaras digitales y cámaras de vídeo de la compañía a PS2,lo que permitía a los usuarios introducir sus **fotos dentro de los videojuegos** compatibles con este software. *Gekibo 2* también permitía utilizar la Popegg, una pequeña y coqueta impresora que Sony había comercializado en Japón a partir de noviembre de 2000 y que se conectaba a PS2 a través del puerto USB.

Los espectaculares gráficos de *Gekibo 2*, por no hablar de su chiflada premisa, llamaron la atención de JVC, quien se hizo con los derechos para lanzarlo en Europa a finales de 2001. Rebautizada como *Polaroid Pete* (con licencia del famoso fabricante de cámaras fotográficas), la **versión occidental** apareció analizada en algunas revistas, pero jamás llegó a las tiendas. El lanzamiento fue **cancelado** justo antes de que el juego entrara en producción, lo que convirtió las *betas* de prensa en un auténtico tesoro para coleccionistas. De hecho, el pasado septiembre, la web Unseen64 (especializada en juegos inéditos), se hizo eco de la aparición en eBay de una de las contadas copias de prensa de *Polaroid Pete*, con fecha de enero de 2002, la cual acabó subastada por 305 dólares (unos 266 euros al cambio actual). Hasta que no vuelva a aparecer otra en circulación habrá que conformarse con la versión japonesa. Y creedme: merece la pena. ■





REIGNS
GAME OF THRONES

POR **ADRIÁN** DÍAZ



LA FÓRMULA *REIGNS* **CON SU MEJOR COMPLEMENTO**

La tercera entrega de la saga *Reigns* llega con el mejor entorno que podría tener un juego de sus características, la serie de los últimos años, *Juego de Tronos*.

Dicen que las mejores parejas surgen de la nada, que no se buscan, se encuentran. No es el caso de *Reigns* con *Game of Thrones*. Estos dos conceptos parecían estar destinados a encontrarse desde el primer momento. Este *spin-off* de la saga surge casi por obligación y **hace que llegue a su máximo exponente con esta entrega**.

El estilo de juego de *Reigns* se basa en aceptar o denegar un evento o acción mostrado en forma de carta para ir construyendo nuestra propia vía de juego. **Un *Tinder* fusionado con *Juego de Tronos*,** tal y como lo describe su propio creador. La fusión suena grotesca, pero le va como anillo al dedo al mundo de *Juego de Tronos* y viceversa. El sinfín de personajes y subtramas que posee el universo de George R. R. Martin es suficiente aliciente para ser aprovechado de esta manera.

El punto más a favor que tiene ahora mismo el título es no saber cómo acaba la propia historia, ni en televisión ni en su obra original. Es el gancho que nos lleva a probarlo, ya que tras muchas situaciones y cartas descartadas, se dan giros argumentales que podrían ocurrir perfectamente en la serie de televisión, que verá su final el año que viene**. La especulación coge fuerza y satisface nuestras teorías** sobre cómo puede avanzar el argumento.

Si tuviese que analizar *Reigns: Game of Thrones* independientemente de la temática que le rodea, diría que es el primer *Reigns* donde de verdad sientes que eres dueño de tus decisiones. El hecho de reencarnarnos después de cada muerte en uno de los ocho protagonistas de la serie (Cersei, Arya, Daenerys, Jon Snow o Tyrion) dota a cada partida de una exclusividad que nos mete de lleno en el personaje. Y no le falta el ingrediente por excelencia: los sucesos inesperados. Puedes llegar a creer que repitiendo las decisiones de una partida anterior te llevará al mismo punto, pero el juego se anticipa a ti. **Tanto como te levanta las expectativas, te las tira a la hoguera en la siguiente decisión**. Eso es muy *Juego de Tronos* y es lo que nos gustaría ver plasmado fuera de los libros y la televisión. Y lo tenemos aquí.

No se le puede decir que «no» a un juego que ofrece la misma experiencia sea en ordenador o en *smartphone*. Su precio por debajo de los 5 euros nos pone en una situación de compra obligada. El que no se atreva, *Valar Morghulis.* ■

NINTENDO SWITCH

THE GARDENS **BETWEEN**

POR **DANIEL** ROJO






UN VÍNCULO FORJADO EN **MUNDOS ONÍRICOS**

Expresándose a través de sus puzles y de sus excéntricos escenarios, *The Gardens Between* permite al jugador ayudar a dos niños a construir su propio mundo.

El tiempo es **unidireccional.** A diferencia de cualquier otra variable física, este solo puede virar hacia valores crecientes y en principio lo hace de manera **uniforme.** Es precisamente por eso que, tal y como pasa en la experiencia cotidiana, los videojuegos nos permiten controlar tan solo el movimiento de un personaje por el espacio, mientras que el tiempo fluye de forma homogénea y ajena al dominio del jugador.

Este es quizás el motivo principal por el que un juego de puzles tan sencillo como *The Gardens Between* funciona a la perfección. La obra de The Voxel Agents nos permite ayudar a Arina y a Frendt a escalar **las montañas de su subconsciente**, nivel a nivel, con el fin de colocar un orbe luminoso en el monolito correspondiente. No obstante, el movimiento de los dos niños está predefinido y la variable a manejar es el tiempo, de forma semejante a como ya hiciera *Braid* en muchos de sus niveles.

Mientras que Arina es la encargada de portar el candil con la luz, Frendt es capaz de interactuar con diversos elementos si así se lo indicamos. Esta simple mecánica, añadida a la existencia de un **entorno móvil** con algunos elementos que no se ven afectados por el paso del tiempo, consigue crear algunos puzles sorprendentemente poco obvios.

Sin embargo, lo más interesante del título es su apartado visual. No solo porque es estéticamente precioso, sino porque su **diseño aparentemente caótico** tiene una **clara intención narrativa**. Los escenarios están repletos de objetos que de alguna manera son afines a los dos amigos. El juego no es más que una **exploración hacia las entrañas de la relación** que se ha forjado entre ellos con las cosas más triviales.

The Gardens Between cuenta poco, pero evoca muchísimo. Gracias a estas pinceladas de abstracción, logra que el jugador entienda mucho mejor la **esencia del vínculo** que han logrado formar. Ambos han conseguido crear, colaborando desde su cabaña en el árbol, todo un universo que les pertenece.

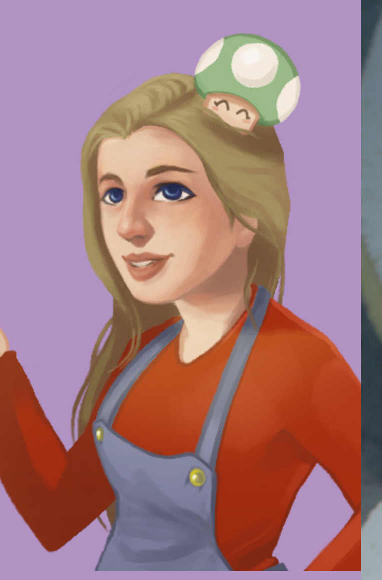
Al igual que le ocurría a la ciudad de Yharnam en el DLC de *Bloodborne*, los niveles de *The Gardens Between* poseen elementos reales pero, a la vez, están retorcidos y tergiversados. Los sueños son capaces de mostrar una **realidad deformada**, del revés, donde el tiempo sea moldeable como un chicle. Más aún dentro de la cabeza de dos niños, capaces de hacer de lo cotidiano una verdadera aventura. ■



Cocina Geek

Jinger christmas Gaming Cookies

por Gemma Ballesteros



Uno de los dulces típicos de Navidad son las galletas de jengibre. Esta vez las vamos a elaborar, pero con la intención de unir este sabor tan navideño con los videojuegos y los símbolos que más nos gustan.

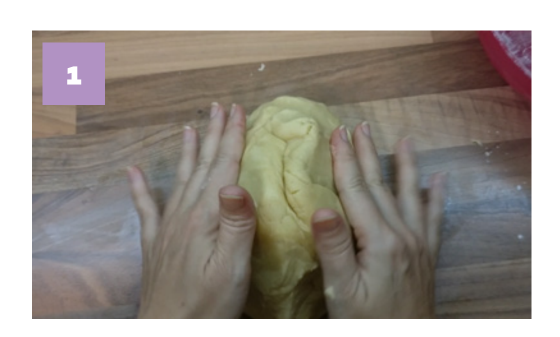
Necesitamos

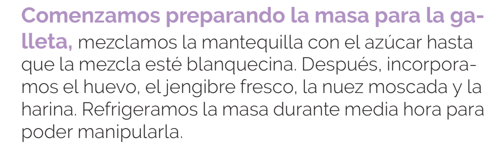
Ingredientes para 1 kg de masa

- *250 g de mantequilla a temperatura ambiente*
- *250 g de azúcar glas*
- *1 huevo mediano*
- *550 g de harina tamizada*
- *1 rodaja grande de jengibre fresco rallado*
- *1 pizca de nuez moscada*
- *Jalea de fresa (o al gusto)*
- *Azúcar glas para decorar*

¿Vegano?

- *Sustituir la mantequilla por margarina y el huevo por un plátano maduro*





Comenzamos preparando la masa para la galleta, mezclamos la mantequilla con el azúcar hasta que la mezcla esté blanquecina. Después, incorporamos el huevo, el jengibre fresco, la nuez moscada y la harina. Refrigeramos la masa durante media hora para poder manipularla.



Estiramos la masa con el rodillo y cortamos galletas de dos en dos al tamaño que queramos. La de abajo la dejamos tal cual en la bandeja y a la de arriba le hacemos decoraciones a nuestro gusto (Navi, Blinky, Pokéballs, corazones pixelados, etc). Mientras, precalentamos el horno a 150ºC y cuando las tengamos listas las horneamos durante 10-12 minutos.



Disponemos las galletas que van en la parte superior (con los dibujos) juntas sobre una superficie y con ayuda de un colador les espolvoreamos azúcar glas por encima.



Colocamos las galletas que van en la parte inferior (las normales) juntas y les extendemos jalea de fresa, u otra que nos guste, por encima.



Con cuidado vamos colocando las galletas con azúcar sobre las galletas que tienen la jalea. Dejamos que el color de esta se cuele por el dibujo que hemos realizado, lo que le dará un aspecto muy vistoso

OJO AVIZOR



ADRIÁN DÍAZ

Colaboro. Leo. Opino. Y mi traje de Espinete descansa en un vertedero de residuos tóxicos. Porque siempre hay algo a lo que contaminar.

Las locuras para ricos no tienen cabida aquí

Coleccionismo prohibitivo

El ser humano es el único ser capaz de cometer el error múltiples veces, sin ni siquiera tener en cuenta las malas experiencias del pasado para no volverlos a cometer. Si bien hace unos meses despotriqué sobre las ediciones limitadas sin juego, ahora es el turno del otro extremo: las ediciones que van más allá de la comprensión del consumidor y, sobre todo, de su cartera.

Todo viene a raíz del anuncio de la edición Ultra Limited del próximo *Devil May Cry 5*. Esta peculiar versión, que se venderá solo en Japón, valdrá entre unos 6.000 y 7.000 euros. ¿La gracia? La mísera chaqueta (eso sí, de puro cuero) que visten los tres héroes jugables Dante, Nero y V, a elegir entre uno de ellos. Si nos vamos hacia el viejo Dante tocaría apoquinar el máximo, mientras que la chaqueta de V es la más barata.

Es fácil pensar que esto no es más que una locura maquetada por Capcom para el mercado japonés, propenso a coleccionar todo tipo de ítems de *merchandising* de sus franquicias favoritas, pero no deja de ser una falta de respeto indirecta al consumidor.

Tal y como también sucede en los casos que he mencionado al principio, las compañías tienen demasiada vía libre para empaquetar su producto principal, el videojuego, en combinados que llegan a la absurdez y la exageración, cuando deberían ser gestos de recompensa hacia el jugador.

La simple idea de crear ediciones así no es más que una incitación a la avaricia del usuario. A una discriminación inmediata de todo un público que, obviamente, no posee tales rentas económicas como para permitirse tales lujos. Una llamada a gritos al consumismo compulsivo que llevamos dentro.

La típica división comercial de una versión estándar, otra especial y otra de coleccionista es la forma ideal de sugerir al consumidor de qué manera quiere apoyar. Esa misma filosofía ha hecho triunfar a Kickstarter, por ejemplo, siempre y cuando la evolución de precio sea lógica y lo acompañe un mínimo de calidad. Objetos físicos como figuras, camisetas, litografías o cajas metálicas se agradecen, sobre todo si no se pueden obtener de otra forma, pero no a precio de oro.

El videojuego **debe evitar esas prácticas comunes en el cine o la música**, protagonistas de continuos disparates comerciales. Cuanto más llegues al público, más te responderán con franqueza, con beneficio económico y, lo más importante: con un aprecio y afecto a lo largo de los años que te harán mejorar como desarrollador y persona. ■

SUPER ESMASH BROS. 64

Por Jaume Font

Y...¡CORTEN!

¡GRAN TRABAJO GRABANDO EL ANUNCIO DEL JUEGO!

SMASH TV 1999

MMM...

¿QUÉ OCURRE?

TENGO UN MAL PRESENTI-MIENTO SOBRE EL FUTURO

CREO QUE DENTRO DE 20 AÑOS...

EL MUNDO...

LA SOCIEDAD...

TODO HABRÁ CAMBIADO TANTO...

...QUE ESTE TIPO DE NUNCIOS YA NO PODRÁN HACERSE POR MIEDO A TRAUMA-TIZAR A LOS NIÑOS Y A OFENDER A LOS ADULTOS...

A-

SEGURO QUE SIGUE FUMANDO MELONES...

¿AH, SOLO ERA ESO? CREÍA QUE SERÍA ALGO GRAVE...

COMO QUE INVITARAN AL ERIZO AZUL AL JUEGO...

¡AH, NO, ESO SÍ QUE NO!

¡ESMASH BROS. NUNCA SE CONVERTIRÁ EN UNA CASA DE KOOPAS!

JAUME FONT 2018

¡Felices fiestas, nos vemos el año que viene!





LA MESETA AÑIL



SERGIO C. GONZÁLEZ

Sergio participa todos los lunes en nuestro podcast y es una de las voces más sensatas del equipo.

Una reflexión sobre...

Autoestima, educación y videojuegos

En la actualidad, más concretamente durante los últimos veinte años, la baja autoestima en las etapas más precoces de la infancia y la adolescencia están obligando a que miles de jóvenes se releguen al **abandono de sí mismos**, al aislamiento, a la soledad. Y esto es peligroso, porque como seres humanos somos seres sociales; necesitamos del otro para complementar al uno, por mucho que sea igualmente necesario ser autosuficientes.

Durante cuatro años de carrera, en la facultad de Magisterio no te enseñan a ser profesor, eso aprendes a serlo el día que estás de pie en un aula; como tampoco aprendes a ser periodista hasta que llegas a una redacción donde las miradas se tornan a la velocidad que llega la información. Pero lo que sí aprendí en todos estos años es que el videojuego puede ser una vía para hacer **confluir ambos oficios.**

Cynthia Hertfelder, psicopedagoga y experta en educación global, asegura en su libro *Cómo se educa una autoestima* familiar sana que no existe una autoestima buena o mala, sino una autoestima sana, y es ese el objetivo que todos y cada uno de nosotros debemos tener en la vida, pues esa aceptación de uno mismo es lo que nos puede llevar a congeniar la aceptación para con los demás. Parece fácil, parece obvio, pero la realidad nos dice que uno de cada diez adolescentes españoles de entre seis y doce años **sufre depresión**, según AEPNYA.

Si no nos impacta lo suficiente, podemos decir que se trata de diez de cada cien, o cien de cada mil. Es mucho, porque esa tristeza persistente, la irritabilidad que acompaña a los niños desde tan temprano por diferentes motivos, es lo que lleva luego a una trastocada etapa adulta donde ciertos valores quedan invalidados. La autoestima, por ende, es el **sentimiento general de valía o de incapacidad**; y se basa en todos los sentimientos, sensaciones y experiencias que hemos ido recogiendo sobre nosotros mismos a lo largo de la vida.

¿Y a dónde nos puede llevar esto en la infancia? Si un niño no se siente querido desde las **primeras etapas de su vida**, si no cuenta con una autoestima sana, desarrollará un carácter retraído, incluso agresivo; un carácter donde la inseguridad se manifieste en muchos ámbitos y luego se arrastrará en la etapa adulta durante nuestro día a día.

El videojuego, por su naturaleza, tiende a recibir con los brazos abiertos y **de manera completamente democrática** todo tipo de opciones, porque el videojuego no se manifiesta en función de cómo nos sintamos, sino que dependiendo de cómo nos encontremos haremos que el título al que nos enfrentamos reaccione de una manera u otra. A diferencia de otras manifestaciones culturales como la música, la literatura y el cine, donde intervienen sentidos como el oído y la vista, el videojuego cuenta con la peculiaridad de ser lo suficientemente versátil por defecto como para aunar todo ello en una misma ecuación y adaptarse a una relación bidireccional, no unidireccional. Esa adaptabilidad para dar respuesta directa a nuestros

estímulos es lo que facilita que los niños, incluso adultos, tendamos a acudir al videojuego también para entrar en un momento de calma, para retraernos de aquello que nos hace daño y nos impide ver más luz que oscuridad. Ese universo ficticio que vemos, oímos y, en cierto modo, tocamos a través de la pantalla, se moldea como nosotros lo mandamos por mucho que haya un guion de por medio y haya ya una historia escrita. Esto sucede en el momento en que si queremos ir hacia la izquierda giramos hacia la izquierda; o cuando queremos saltar simplemente saltamos.

Es curioso, no obstante, que la mayoría de los videojuegos a los que dedican tiempo los jóvenes sean eminentemente *online*, multijugador. De acuerdo con una encuesta realizada a más de 2.000 padres por Internet Matters en Reino Unido, un 62% de los hijos jugaban *online*, entre los que destacaban nombres como *Minecraft*, *Fortnite* y *FIFA*. Nada nuevo bajo el sol. Pero si nos paramos a buscar la relación que existe en esos tres títulos, vemos que a pesar de **una mala autoestima nos lleve al aislamiento**, la tendencia es dejar de estarlo a través de este tipo de experiencias colectivas, de compartir la experiencia con otros con los que sentirnos bien y, en definitiva, dejar de lado el problema real para poner un parche temporal. Esto no soluciona la realidad, pero el videojuego no puede ser culpable ni debe ser responsable de esos problemas; el videojuego no puede ser un fin para aplacar aquellos problemas sintomáticos de la sociedad, sino un medio con el que poder abstraerse y tomar de él aquello bueno para que, una vez volvamos a la realidad, afrontemos los obstáculos con un pequeño aliciente. En ningún caso, no obstante, es válido que haya voces que apunten al videojuego —o cualquier otro hobby— como foco sobre el que deba recaer la culpabilidad de un desequilibrio, ya que la carencia de una autoestima sana nace en casa y son tanto la familia como la escuela quienes deben actuar en consecuencia.

¿Son incompatibles la escuela y el videojuego? No, ni mucho menos. Todo lo contrario, de hecho. Simplemente hay que saber hacer criba, seleccionar y escoger aquello de lo que se puede sacar algo positivo para desarrollar y promover ciertas aptitudes en el estudiante. Allá por 2015 conocimos que el Colegio Alameda de Osuna, de Madrid, se había atrevido a introducir el videojuego en el aula a través de *Minecraft*. Una de sus responsables e impulsoras, la profesora Lara Romero, comentaba que una de sus ideas como pedagoga y experta en la integración de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) pasaba por **aprovechar la vertiente colectiva, creativa y de narrativa indefinida** el título de Mojang, eso que ahora llamamos narrativa emergente. A ella, sin duda, le servía en su papel como profesora para encadenar el proceso de enseñanza-aprendizaje con la máxima atención posible por parte del alumnado.

«La idea surgió porque un alumno me enseñó una casa que había hecho en *Minecraft* (entonces yo no lo conocía) y me pareció **un trabajo tan espectacular** que lo colgué en el blog del aula. La reacción del resto de los compañeros no se hizo esperar y en la misma tarde ya tenía correos de muchos de los alumnos con sus creaciones o incluso de sus canales de YouTube».

¿Os dais cuenta de la diferencia con la enseñanza de las facetas creativas tradicionales? Se trata de trabajar a partir de aquello que despierta interés en el alumnado, no al revés. **Los beneficios colaterales son diversos**: desarrollo de habilidades cognitivas, planificación, concentración, memoria... Incluso la destreza visual, la coordinación espacial, la toma decisiones y el autocontrol.

Aquella idea de la profesora Romero guarda muchas semejanzas con Fortnite: Battle Royale. Seguramente el mero planteamiento de introducir este juego en el aula no tenga mucho sentido, precisamente porque se suele percibir como un «enemigo ». En mi caso prefiero decir que el contexto es distinto y, por ello, deben quedar separados el uno del otro. Sin embargo, durante el tiempo libre del alumnado, los jóvenes también pueden trabajar aquellas habilidades cognitivas que comentábamos, como la planificación, la destreza visual, la toma de decisiones con velocidad. Si a eso sumamos la construcción y la creación sumando el aliciente de que toda partida es diferente a las demás y se construye una narrativa emergente donde nada está escrito, es lógico que los adolescentes y preadolescentes encuentren en este tipo de videojuegos un espacio donde escudarse de aquello que les hace daño y les impide solucionar sus problemas emocionales.

Todo esto nos hace volver al planteamiento inicial, la autoestima sana. **El videojuego no puede ser jamás un fin**, no puede tener más responsabilidad ni se le puede dar más importancia de la que tiene en el momento en que una partida comienza y acaba; en el momento en que existe la opción de «reintentar». Pero sí puede ser un medio sobre el cual trabajar esa inestabilidad para coger de él aquello de lo que se pueda tomar algo positivo.

Si los niños tienden a convertir el videojuego en un vicio donde pasar horas y horas sin control, posiblemente el problema resida en que nosotros, adultos, como padres o educadores no conozcamos lo suficiente aquello a lo que dedican tiempo las nuevas generaciones. **La educación necesita pasar por un proceso de reciclaje y adaptación**, porque al igual que los niños de hoy día son distintos a los que crecieron hace cincuenta años por el contexto social que se vivía en aquel momento, los de ahora también lo son... porque ese entorno en el que viven es también radicalmente distinto.

Si entre todos tratamos de conocer el qué y el cómo se manifiesta el videojuego y tratamos de entender los motivos por los que nos aislamos en él en muchas ocasiones, posiblemente se pueda filtrar su **vertiente positiva**; y será entonces, solo entonces, cuando podamos usar al videojuego como medio para trabajar una autoestima sana. Pero recordemos ese punto: siempre como medio y no como un fin.

El videojuego **no es artífice de nuestros éxitos ni responsable de nuestros fracasos**, ya que en ese caso perdería su idiosincrasia natural. ■

EL SOCIO OPINA

¿Cúal es vuestro **Juego del año**?

Se va terminando el año y, por ende, hay que lanzar la pregunta «impepinable» que toca contestar ahora que cerramos 2018. Este año se nos va, pero no sin antes dejarnos una buena **retahíla de títulos que merecen ser destacados** por una factor o por otro. En la gala de The Game Awards se decidirán cuáles son los mejores juegos de este año y nosotros no vamos a ser menos, aunque con un espacio algo más acotado.

«Me quedo con God of War».

***—Pablo Fraga** | Socio Silver #67*

Ha sido, de nuevo, un gran año. Personalmente, me quedo con ***God of War***. Por su historia, calidad gráfica y sobre todo por su capacidad de **reinventarse**. El podio lo completan *Red Dead Redemption II* y *Celeste*, sorprendente en muchos aspectos. Aclaro que de haber podido, mi voto habría sido para *Hollow Knight*, que hasta este año no estaba disponible en Switch (donde lo he jugado). Es el único juego que en mucho tiempo me ha hecho apartarme de la droga diaria de NBA. Es tan redondo, que lo único que siento es **no poder jugarlo por primera vez de nuevo**.

«No me vi venir The Red Strings Club».

***—Joaquín Astete** | Socio Gold #65*

***The Red Strings Club*, no me lo vi venir,** a pesar de las buenas críticas. Su *pixel art* me entró por los ojos y su historia me hizo pensar y **me emocionó** a partes iguales. Su jugabilidad es algo limitada pero original, y como es corto no se echan en falta unas mecánicas más profundas. En *The Red Strings Club* y sus posibilidades conversacionales no hay una mala decisión, es lo que **lo acerca al plano de la realidad**, podrá haber elecciones mejores o peores, en función de lo que queramos obtener de nuestro interlocutor, pero no erróneas. El juego no es perfecto, pero como su final, **no dejará indiferente a nadie**.



«Mi GOTY es para un JRPG».

—Carlos Fernández

Socio Gold #223

Mi GOTY de 2018, si nos ceñimos al calendario de los TGA, es *Xenoblade Chronicles 2*. Para empezar, tiene una dirección artística que quita el habla. La historia también destaca, ya que se toma su tiempo para contarnos tanto el *lore* del mundo, como para presentarnos a sus personajes y desarrollarlos durante las más de 100 horas que dura la campaña. Además, no podemos olvidarnos de **la BSO, que brilla por encima de su puesta en escena**, cosa que parece imposible. Tiene un equilibrio perfecto para cada situación.

Por último, habría que mencionar el **sistema de batalla**, ya que me parece lo mejor que he jugado en años. Es capaz de tener la estrategia de los RPG por turnos pero sin perder ese dinamismo de los *Action RPG*. La sinergia que se crea entre Pilotos-Blade-Jugador cuando consigues interiorizar el sistema es mágico.

«Sin duda alguna, Detroit: Become Human».

—Luis González
Socio Gold #601

Sin ninguna duda, para mí el mejor juego que ha pasado por mis manos este año es ***Detroit: Become Human***. Siempre me han gustado los juegos de Quantic Dream, sin embargo, venía precedido de una decepción como fue *Beyond: Two Souls*, juego que no consiguió enamorarme como sí hizo *Heavy Rain*.

Desde el primer minuto, me metí de lleno en la historia con un Bryan Dechart en el papel de Connor **simplemente soberbio**. Me resultó impresionante la enorme capacidad que me generó empatizar con el personaje y el sentir aprecio por los androides y **desprecio por el ser humano** en ciertos aspectos.

La magia de este tipo de juegos (al menos la primera vez) es hacer lo que sientes en cada momento, lo que te lleva por un camino que termina **en diferentes finales**. Un buen juego para un fin de semana invernal o un gran regalo para todo aquel que ame los videojuego

Aunque objetivamente *Red Dead Redemption II* y *God of War* sean probablemente los titanes del año, yo me quedo con ***Celeste***. Su música, su ambientación, sus carismáticos personajes, su forma de tratar la ansiedad y la depresión... Y por supuesto **su maravilloso diseño de niveles**, que con su sistema de escalada y los nuevos obstáculos añadidos en cada uno, revolucionan el mundo del plataformeo. Quiero destacar las «caras B», versiones más complicadas del nivel que te harán **frustrarte**, **emocionarte** y **alucinar** con el mimo y el detalle con el que está hecho el juego. Mi GOTY sin duda va para esta joyita de Matt Make Games, un golpe en la mesa de parte de la industria de juegos *indie* que, a mi parecer, merece estar colocado al lado de nombres como el ya antes mencionado *Red Dead Redemption II*. En mi opinión, no sólo el mejor juego de 2018, sino también **la mejor experiencia**.

«Celeste es la mejor experiencia de este 2018».

—Silvia C. Díaz
Socia Gold #796

«Apuesto por Kingdom Come: Deliverance».

—Iñaki Gandoy | *Socio Black #23*

Kingdom Come: Deliverance. Porque lo lógico sería decir *Red Dead Redemption 2*, pero Warehorse ha demostrado que **sin un presupuesto descomunal**, pero con un talento grande, se pueden crear auténticas obras maestras.

Entiendo que a su salida no haya convencido. pero los parches y DLC han demostrado el gran juego que es. Tiene fallos, claro, pero **son sus aciertos los que brillan** y hacen vivir la experiencia de 2018.

El sistema de combate más refinado y elegante que he visto jamás, sus personajes, sus misiones, sus factores condicionantes (hambre, sueño, desgaste de armas, atributos de personaje, dificultad). **Una joya**.

«Creo que el Juego del Año es Red Dead Redemption II».

—Enrique Lagares | *Socio Gold #548*

Sin haberlo terminado todavía, creo que el juego del año es ***Red Dead Redemption II***. Me encanta el ritmo pausado (para algunos excesivo) y la belleza de los paisajes. Obviamente, es un portento gráfico, pero su mundo **es lo más parecido a la realidad** en cuanto a mecánicas, rutinas, interacciones, etc. Paralelamente, también estoy con *Zelda BOTW*, y aunque me parece mejor que *RDR2* en algunas cosas (la excelente gestión de la inmediatez que tan mal se le da a todos los *sandbox*, en Nintendo lo manejan a la perfección), globalmente **impresiona menos** que el juego de Rockstar.



NÚM. 36 - DICIEMBRE 2018

DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITORA
MARTA GARCÍA VILLAR
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
LEVEL UP!
JUAN PEDRO PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
ZONA INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
ÁNGELA MONTAÑEZ
DANIEL ROJO
FERNANDO BERNABEU
GEMMA BALLESTEROS
INOCENCIO ESPEJEL
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
RAMÓN MÉNDEZ
ROBERTO PINEDA
COLABORAN
ADRIÁN SUÁREZ
ALBERTO VENEGAS
ALEJANDRO REDONDO
BRUNO SOL
CARLOS FORCADA
JUAN MONTES
JULIÁN PLAZA
LAURA LUNA
MIGUEL ARÁN
PAZ BORIS
RAFA DEL RÍO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
MIMI PINK
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco A. Fernández
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
José Á. González Molina
Adrián González
Carlos Reigosa Braña
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Rodrigo Alonso Benito
Ramiro Díez Villamuera
Iñaki Gandoy Dasilva
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodriguez Rodriguez
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Adrián Hernández Meseguer
Camilo Magdaleno Castro
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Daniel Serrano Ruiz
Jose Francisco Aranda
Juan Polo
Diego Giménez
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos
Daniel Simo
Joaquim Griñó
José Ufarte
Santiago Yusta
Judit López
David Rubio
David Rubio Galán
Álvaro Miranda Escalante
Samir Ashley Djeebet
Roger Sellares Llobet
Miguel Losa Crenes

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
David Oliva Tirado
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Ángel M. de Miguel Meana
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Joaquín Cerezo
Alonso Pérez
Manuel Albadalejo Tornel
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Isidro Monroy Tejado
Miguel A. Quesada Fernández
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Óscar Martínez
Adolfo Fernández
Octavio Mercado
Antonio Valdepeñas
Desireé Calle
David Villegas Silva
Alejandro Bena
Anna - Victòria Teixidó Torrus
Antonio Jesús Moreno Burgos
Víctor Muñoz
Francisco Fresno Contreras
Lluis Saguer Día
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón Martínez
Adria Molina
José Pascual
David Canela Lagunas
Antonio Asorey
Aythami David Caraballo
Juan José Dolz Marco
Jorge Sánchez
Eric Benedí
Ylenia Domínguez
Pablo Corrales
Alejandro Ruvalcaba
Rubén Barragán
César García Pérez
Antonio Muñoz Lopera
Sergio Moreno
Daniel M. Díaz
Rodrigo Guarneros
Eduardo Moya
Gonzalo Balduvino
Kathrin Schlottbom
Jose Mejicanos
Elena María Aguilera
Julián Roncal
Samuel Oliver Ruiz

Socios Gold

Carmen de Reyna
Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Miguel García Bustos
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
José A. Delgado
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera
Iván Fernández
Elba Vargas
Jonatan López Monzó
Eduardo Mendoza
Borja Rodríguez
Rafael Valencia
Sergi Parera
Albert Esteve
Pedro Herrero
Alfonso Correa
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Jaime Mora Ribera
Alejandro Cebrián
Daniel Conejero
David Toledo
Jaime Calvo
Andrés Zamora Soliz
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Miriam Ranedo
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
M. Victoria Gil
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Rubén Martínez
Gabriel Pérez
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Itzel Milla
Kilian Navarro
Alberto García
Ismael Abad
Xavier Lucena
Daniel Rojo
Mikel Entrena
Luis M. Sánchez
Jordi Llop
Francisco Florez
Eli López
Víctor Flores
Joaquín Astete
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Jonathan Rodríguez
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Ángel Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Cristian Fernández
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Juan A. Fernández
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos
Oriol Pardo
Jonatan Piqueras
Fernando Corzo
Marçal Canals
Ángel Martínez
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Daniel Bueno
Rubén Sánchez
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Jugatxi Apodaca
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Nacho Collado
Juan S. Heredia
Rubén Díaz

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.

Francho Calahorra
Tomás Cortez
Ramón I. Soberón
Lucía S. Saez
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran Olivares
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Pilar Carrasco
Daniel Wikstrom
Fernando M. Alonso
Rubens Rayo
Roque Lara
Luis J. Moreno
Daniel Zas
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Carlos Lorca
Francisco M. Galindo
Asier Fernández
Rubén Pérez
Lourdes Llopis
Daniel Ramos
Marc Rabaseda
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
Arnau Cazes
José M. Bermudo
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Ana de la Calle
Cristian Palao
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Carlos Morales
Pablo Agud
María Otero
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
José M. López
Antonio Crespo
Juan Manuel Gómez
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
David Cruz
Eusebio Villaverde
Samuel Hernández
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
David Arratia
David Yáñez
Sergio Pera
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual

Carlos Barba
Carlos Suárez
Javier Reyes
Daniel de Blas
José M. Pizana
Xavier Gras
Carlos Fernández
Cristina Jiménez
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jesús Seoane Seijas
David Armijo
Cristian Alonso
Aaron Reboredo
Enrique Pastor
Christopher Pardines
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Jordi Escobar
Felipe Ubierna
David Cervera
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Pedro Antonio Guasp
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Sergio Iglesias Traviesa
Vicenç Sanz
Francisco González
Francisco J. Rodríguez
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Jose Pedro Micol Vigil
Carlos García Vázquez
Daniel García
David Rascón
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Ernesto M. Zamora
Cristina Simón
Aarón Ramos
Marco Blanco
Isaac Caparros
Alejandro de la Fuente
Jordi Carrés
Salva Fernández
Victor Manuel Ruiz
Roberto Alejo
Nuria Taboas Ibars
José Barreiro
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Cervello
Ana Martínez
Pablo Seara
Carlos Peinado
Daniel Freijeiro Martín
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
David Guzmán
Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Javier Esteban

Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Jesús Hormigo
David Luque
Mario Arroyo
Rubén Bellerín
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Zuhaitz Uli
Diego Oubiña
Alberto J. Etcheverry
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Aarón Costa
Carlos A. Rosendo
Ricardo Vacas
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Marco A. Barón
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
David V. Pradillo
Juan R. Martínez
Ricardo Arias
Ángel Colom
Diego Pérez
Enrique Casado
Guillermo Aparicio
Laura J. Gómez
Álvaro M. Guiñón
Jesús Armario
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
Juan Manuel Luengo
Alejandro López
Alberto A. Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
David Montero
Ismael López González
Álvaro Ventura
Albert Castejón
Juan C. Girón
Sergio Moya
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Luis D. Serván
Javier Soler
Alejandro Suárez
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Raúl Naharro
Luis Alfaro
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Marco Gonzálvez
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Joshua Rebollo

Miguel Á. Rodríguez
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects
Roberto García
Gonzalo Arques
Miguel Agudo
Adrián Marcelo
Jesús Grimaldi
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate
Pedro J. Bernal
Andrés Chacón
Marc Perello
Sergio Morillo
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Roberto Gualda
Daniel Garrido
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Martín Carrera
Joaquín Nieto
Andreu Soronellas
Alberto Venegas
Mario Gómez
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Daniel Moreno
Carlos J. Vinuesa
Ferrán Setembre
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Miguel Rueda
Javier Fernández
Adrián González
Àgata Soler
Razvan Arato
Pablo Vázquez
Iván Torres
Víctor M. Fernández
Óscar González
Gonzalo Romero
Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro
Eric Dote
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Jose Daniel Vargas
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Sando Chinea
Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anaïs Galván
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Manu Inuzuka
Daniel Figares
Alejandro Cora
Iván Córdoba
Gema A. Zamorano
Ramón Fernandez
Alexandre Olivera
Guillermo Souto
Carlos Aramendía

Eric López
Samuel Morales
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Juan Marcos
Carlos Cobián
Gerard Lastres
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Juan M. Alguacil
Miguel Bermúdez
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Sergio Campos
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Montserrat Rafael
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Álvaro Casanova
Alejandro Outeriño
Adrián García
Yago Ríos
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Javier Paz Giménez
Edgar García
Xabier Linazasoro
Silvia Reverte
Francisco J. Fernández
Francisco J. Antúnez
Enrique Gutiérrez
Raúl Zori
Rubén Naya
Ana Martín-Sonseca
Antonio Gila
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Silvia Fernández
Plácido Torres
Sergio Alonso
Rubén Roca
Fermín Ruíz
Rubén García
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Alvaro Estrada
Rubén Sarmiento
José M. Vilchez
David Collado
Pedro Domínguez
Alberto Cano
Ainhoa García
Gonzalo Mendoza
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
Adrián García
José D. Hernández
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
David Losada
Mariano Altable
Rafael Moreno
Francisco J. del Rosal

Sara Carballo
Adrian Del Pino
Sergio C. González
Noelia González
Jorge Ruiz
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Diego Bermejo
Ramses Brumos
Arnau Molera
Manuel Yacobis
Marcos Martín
Rubén Pico
Carmen Brasa
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Andrea Asensio
Carlos M. Salado
Marcelo Esteves
Isaac Díaz
Daniel Sellers
Luis Cristian Fernández
Daniel Navarro
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Javier Moreno
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Adolfo Gomiz
Sandalio J. González
Aitor Coves
Javier de Lucas
Carlos Fernández
Luis González
José Rodríguez
Javier Moreno
Alejandro Olmedo
Artur Carreira
Ramón J. Rodríguez
Unai Beitia
Miguel A. Pérez
Luis Cuevas
Ignacio Clemente
Carlos Díaz
Álvaro M. Ausocua
Javier A. Burillo
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Jose M. Galian
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lázaro
Adrián Ribera
Alberto Rica
Luis Hervas
Rodrigo de Lucio
Olaf Meneses
Samuel García
Harry Herruzo
Hugo Fons
Cristian Rodríguez
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Santiago Álvarez
David Ruiz
Antonio Baeza
Hugo Albes
Iván Román
Francisco L. Gutiérrez
Marcel Serrano
Cristina Ferragut
Rafael J. Morales
David Galvis

Xende Rodríguez
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
JAvier Valor
Rubén López
David Fernández
Legión de Jugadores
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Felipe Rojo
Mireia Rojas
Daniel Frases
Sergio de la Calle
Fernando Erias
Rubén Simo
Juan F. Vicaria
David Modesto
Xavier Majós
Manuel Díaz
José M. Cabrejas
Diego Carceller
Iyari D. García
Germán Torres
Matías Lallave
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Juan Modino
Mario Sanz
Gonzalo Sánchez
Sergio Salmerón
Antonio Fernández
Burgos
Enric Segalà
Adrián Porcel
Eduardo Bastida
Francisco H. Gracia
Ana I. Sánchez
David Gómez
Borja Vázquez
Daniel Ramirez
Arturo Pérez Jaimes
Adrián Rangel
Lazaro di Tiore Apolskis
Rubén Romero
Diego Quintana
Marina Martínez
Gorka Martínez
Fernando Gómez
Pablo Mansaray
Patxi Rosales
Carlos Aljarilla
Jesús Abel
Juan A. Lorente
Juan M. Espárrago
Maimax
Sergio de la Lama
Eduardo J. García
Juan Carlos Ruíz
Fernando Morillo
Roberto Torres
Jose Manuel Camacho
Gabriel Acebron
Diego Neches
Miguel Castellanos
Pablo Fornali
Idoia Suarez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Ángel de la Iglesia
Juan Montes
Manuel Rivas
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Israel Ruiz
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre

Alejandro Rubens
Mario Valera
Joaquín Serrano
Javier López Villar
Carlos García de Sosa
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco Javier Romero
Albert Andreu Victoria
José M. Díaz Rubio
Diego Riesgo
Álvaro Ugarte
Víctor Antonio Cantó
Juan Luis Milán
Alberto Carrion
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Sonia Gómez
Alejandro Jorques
Loli Carrasco
Alberto Hernanz
Menchero
Alejandro Balbuena
Néstor Santana
Nauzet González
Manuel F. Quesada
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Marta González
Francisco Valverde
Víctor Martínez Álvarez
Mariano Fernández
Sergio Rodríguez
Morales
Víctor M. Zurro
Raúl Rubio-Munarriz
María J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
Marta Sigueros
José A. Álamo
Elena Galán
Guillermo Murillo
Agustín Navarro
Criarin Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
Jose Domingo Luque
Miguel Cogolludo
Cristina Verano Rosso
Rado Svicin
Óscar López
Susana M. Cuevas
Roger Sellares
Pablo Ariza
César Murillo
Juan José Reina
Joel Casado
Fernando Rodríguez
Francisco J. Iglesias
Óscar Costalago
Victor D. Martínez
Silvia C. Díaz
Daniel Rosado
Santiago Morales
Noelia Hidalgo
Sofía González
Julio Carmona
Daniel Valenzuela
Arturo Pérez Ortega
María Cortés
Dani Sánchez Valle
Alberto Burgos
Tony Rosón
Alberto Fuentes
Javier Marín Cobos
Pablo González
Taboada
Angel Armenta
Christian Henares
Rodrigo Marín
Francisco J. Moreno


GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM